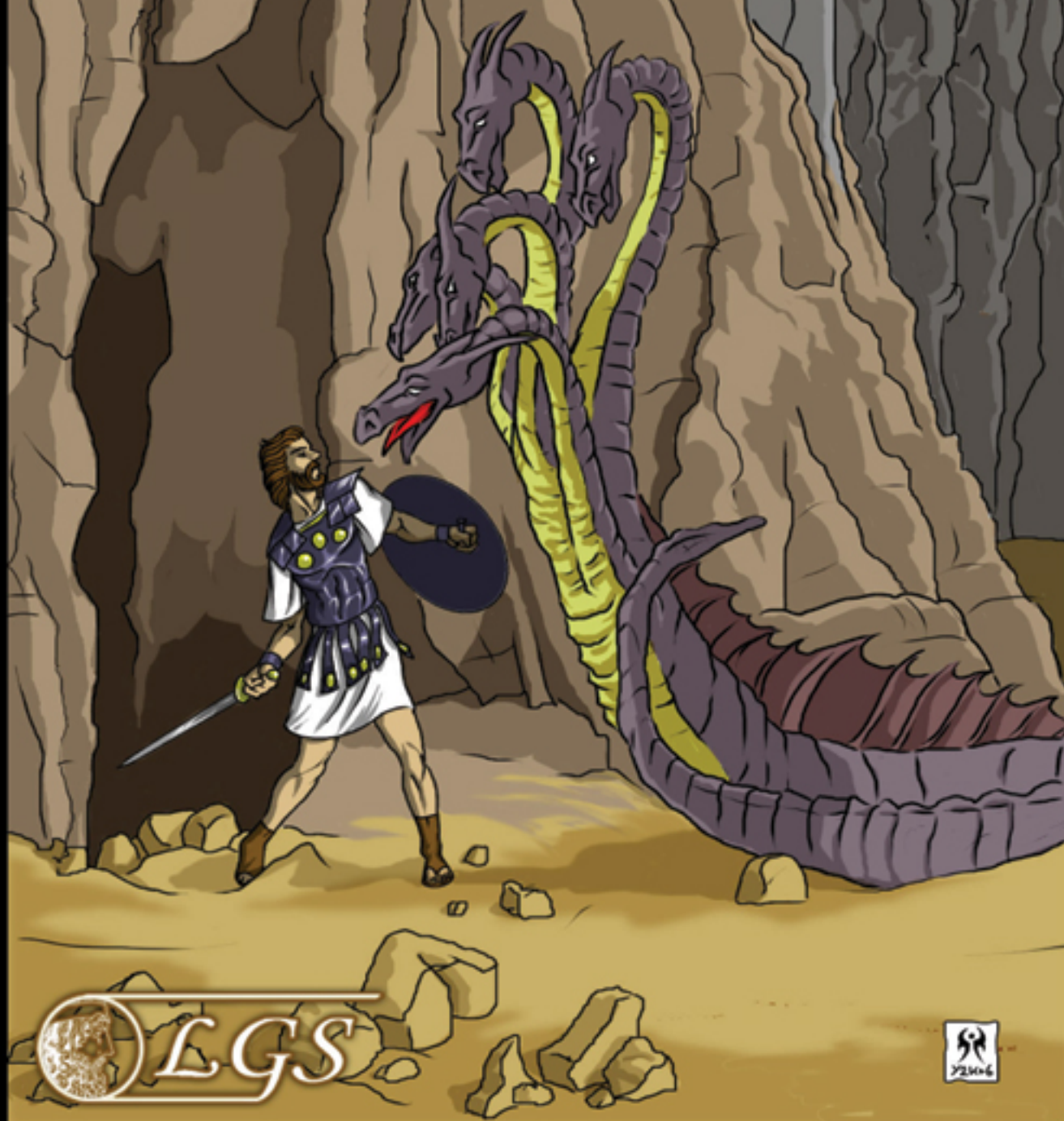


ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ

Справочник существ



The Roleplaying Game of Heroic Adventure in the Mythic Age – Revised Edition

LEGENDARY GAMES STUDIO

ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ

РОЛЕВАЯ ИГРА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ГЕРОЕВ В ЭПОХУ МИФОВ - РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ КНИГА ТРЕТЬЯ : СПРАВОЧНИК СУЩЕСТВ

Создатели

Главный автор существ : Olivier Legrand

Другие авторы : Paul Elliott, Guy Hoyle, Jonas Mustonen, Jeff Rients, Erik Sieurin.

Правообладатель : Olivier Legrand.

Обложка : © Luigi Castellani (d'après Ingres)

Иллюстрации по тексту : Различные источники, включая работы Emmanuel Roudier, Luigi Castellani, Chuck Chavez and Damon Threet (подробнее далее по тексту)

Перевод :

Александр „Мэлфис К.“ Фролов (перевод и верстка)

Использованы иллюстрации © copyright Clipart.com
Текстовое наполнение © Legendary Games Studio.

Сердечное приветствие целому легиону преданных M&M гоппитов, а особенно (исключительно в алфавитном порядке) :

Luigi Castellani, Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer" Roudier, Reid "Reidzilla" San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf and, of course, Paul Elliott.

Отдельное спасибо Sergio Mascarenhas, настоящему эксперту в области игр (и просто хорошему парню).

Оригинальное посвящение M&M: Эта игра посвящена Ray Harryhausen. Авторы также желают поблагодарить Gary Gygax & Dave Arneson, Ken St-Andre, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingstone & Steve Jackson, Dave Morris & Oliver Johnson... и всех других исследователей легенд, без которых эта игра никогда бы не существовала.

Какой чудесной и замечательной, была эта одиссея!

Посвящение расширенного издания: Эта новая книга посвящена всем игрокам на этой планете, всем кто внес свой вклад в *Mazes & Minotaurs* своим опытом, талантом, вдохновением, поддержкой и советами.

Оригинальные правила M&M были написаны французом, по оригинальной идее созданной британцем. С тех пор, игра была обогащена творческим вкладом американцев, итальянцев, шведов и испанцев. С нами люди со всего мира, от Португалии до Польши, от Канады до Греции, - одиссея *Mazes & Minotaurs* имеет действительно уникальный и международный опыт, - она объединяет игроков разных стран!!!



Примечание относительно художественного оформления.

В отличие от предыдущих двух книг, **Справочник Существ** содержит внутри себя художественные работы, созданные специально для этой книги. Художникам приложившим руку к этому нелегкому делу я и хочу выразить свою минотаврианскую благодарность: Luigi Castellani, Emmanuel Roudier and Damon Threet.

Luigi Castellani создал одно из Плотоядных Облаков, Морлока, а также роскошную обложку.

Chuck Chavez создал "бонусного" твинотавра - в будущих работах по M&M, надо будет уделить больше внимания его великолепным иллюстрациям, посвященным "минотавриаде".

Emmanuel Roudier огромное спасибо за :

Актеонов, Людей-Обезьян, Аргусойдов, Аримапсов, Автоматов, Людей-медведей, Людей-пчел, Бронзовых птиц, Буцентавров, Катоблепасов, Сатаров, Церберов, Харонтов, Куритов, Циклопов, Киноцефалов, Дочерей Арахны, Дэрро, Дихотомиян, двухголовых гигантов, Гротесков, Вельд, Гарпий, Олифанта, Безголового ужаса, Людей-гиен, Ледяных червей, Ихтиокентавров, Кер, Ларов, Лемуров, Леонидов, Ликанов, Мантикор, Альбинотавров, Импоставров, Твинотавров, Минотонов, Лунной паутины, Мискусов и Хабдосиан, Мирмидонов, Людоедов, Онокентавров, Ориктеров, Акватавров, Крыслингов, Каменного питона, Песчанников, Калибанов, Людей-скорпионов, Стигийской аристократии, Людей-лягушек, Сильван, Тетраксов, Людей-тигров, Троглодитов, Убасти, Деревянных титанов...

Damon Threet за Рабов атлантов, Плотоядное облако, Одидавших людей, Маленькую гарпию, Стирга и Гигантского слизня.

Все иллюстрации являются собственностью их создателей и не могут быть воспроизведены ни в какой форме или формате без специального разрешения художника.



Legendary Games Studio

ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ

РОЛЕВАЯ ИГРА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ГЕРОЕВ В ЭПОХУ МИФОВ - РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ

КНИГА ТРЕТЬЯ : СПРАВОЧНИК СУЩЕСТВ

ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ - Расширенная редакция

СПРАВОЧНИК СУЩЕСТВ

Содержание

Предисловие	3
Чудище - Автомат	4
Бафарон - Бык	10
Какодемон - Киноцефал	21
Дочь Арахны - Дракон	34
Орел - Экваниане	38
Огневик - Фурия	41
Призрак - Гротеск	44
Ведьма - Люди-Гиены	54
Икариане - Клаатакары	63
Ламассу - Ликакентавр	66
Мантикора - Мирмидон	73
Обсидианы - Ориктер	86
Пегас - Акватавр	89
Баран - Ругог	92
Саламандра - Сильван	96
Тараск - Тиранозавр	114
Убасти - Танталова лоза	122
Дикие люди - Зорба	125

Предисловие для потомков

Книга, которую Вы держите в руках - последний вариант бестиария Лабиринтов и Минотавров (Mazes & Minotaurs). Это более сотни страниц, на которых уместились больше чем 200 существ (точно сказать нельзя, мы никак не могли набраться храбрости, чтоб пересчитать их всех!), каждое со своим детальным описанием и изображением.

В книгу включены как создания впервые увидевшие свет в далеком 1972 году, так и издававшиеся в разные годы на страницах журнала Griffin, а кроме того и совершенно новые, ещё никем не виданные существа!

Но достаточно самовосхваления и ностальгии! Давайте смотреть в будущее - приближаются девяностые, а за ними и (о да!) предстоящий 21-ый век. Где мы будем через двадцать лет?

Будем ли мы всё также блуждать среди бесконечных лабиринтов, искать, побеждать?

Будем ли мы всё также играть в наши странные маленькие игры, заменят ли ведущих суперкомпьютеры с искусственным интеллектом? В конце-концов, будут ли ролевые игры хобби для последних людей, переживших ядерный армагедон в автономных подземных убежищах?!

Возможно о RPG к тому времени полностью забудут, а может они изменяться на столько, что превратятся во что-то совершенно иное...

...А возможно, в третьем тысячелетии мы снова будем вместе, ведя в бой, теперь уже новое поколение искателей приключений, ведь сколько ещё необжитых земель отсалось там, за краем игровой карты, сколько сокровищ таят нехоженные подземелья, сколько чудовищ пока ещё только ждут своего часа!

Увидимся в 2007 году!

Olivier Legrand

Чудище (Aberrant Beast)

Классификация: Чудовище

Описание: причудливый гибрид полукозла, полульва, способный дышать огнем. Говорят, что эти сверхъестественные создания происходят из потомства химеры и какого-то неизвестного чудовища.

Размер: Большой

Степень агрессии: Очень Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (копыта и клыки)

Коэффициент Защиты: 19

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +6/+4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Оружие Дыхания (огонь, 60 футов), Аура страха, Магическая сопротивляемость, Регенерация (2 в раунд), Обостренные чувства, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 480, Мудрость 70.



Хмм.. не пойми что.. предлагаю называть его просто Чудищем!



Берегитесь... Абоминатол!

Абоминатол (Abominathol)

Классификация: Чудовище

Описание: Огромное, подобное обезьяне чудовище, с ног до головы покрытое белой шерстью. Абоминатола можно часто встретить в заснеженных горах на севере Гипербореи.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: +6/+4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Камуфляж (18, снежный ландшафт), Захват, Сокрушительный бросок, Схватывание (Сила=20), Обостренные чувства, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 360, Мудрость 10.

Примечание: Сокрушительный бросок - конкретно в нашем случае это отражает способность Абоминатола создавать опасные лавины, находясь в естественной для него гористой местности (60 футов, 3d6 повреждений).

Актеон (Acteon)

Классификация: Народ

Описание: Гордые, живущие в лесах гуманоиды с оленьими головами. Как предполагается, они произошли от Актеоса, принца Эры Мифов, проклятого богиней Артемидой из-за высокомерия (она превратила его в получеловека, полуоленья).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2/+4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +5), Дистанционное оружие (Дротик, 120 футов), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 50, Мудрость 10.



Гордый воин народа актеонов



Обманчиво очаровательная алсида...

Алсиды (Alseid)

Классификация: Дух

Описание: Подобные нимфам, эти существа живут в старых руинах, являясь их хранителями так же, как например дриады для деревьев. Чрезвычайно гордые и надменные, они выглядят этакими аристократами прошедших времен. Алсиды встречаются исключительно ночью и мгновенно исчезают среди руин с первыми лучами солнца.

Искателям приключения необходимо помнить - Алсиды очень ревностно относятся к своим руинам и любая попытка что-нибудь оттуда унести, может очень плохо закончиться. С другой стороны, если вы например поможете алсиде освободить руины от какого-либо чудовища или другого духа, она не останется в долгу. Часто появляются в компании диких людей или животных, которых подчинили благодаря своим чарам.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (при использовании оружия)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +8/+6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная сила 17, Очки=20), Шестое чувство, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 80, Мудрость 480.

Примечание: Согласно большинству преданий, Алсиды были однажды истинными нимфами.

В течение Эры Магии, они помогали жадному до власти автократу, бросившему вызов самому Аполлону! После неудачного восстания безрассудных магов, бог солнца осудил алсид и в наказание наслал на них кару - отныне им не суждено было больше видеть свет солнца, а кроме того лишил их присущего всем нимфам природного дара, - вот почему они в конечном итоге стали пользоваться магией колдунов.



Ужасный обезьяночеловек с табельной дубиной

Анубы (Anubian)

Классификация: Народ

Описание: Эти собакоголовые гуманоиды из Пустыни Царей - умелые волшебники, прекрасно к тому же ладающие со сфинксами.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +10/+8

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная сила 17, Очки силы 20), Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхестественная выносливость..

Награда: Слава 85, Мудрость 240.

Дополнительная информация: В древние времена именно анубы были теми, кто обучал магов Стигийской империи таинствам некромантии, - созданию живых мумий, скелетов, адовых псов и других не менее ужасных созданий.

Люди-Обезьяны (Ареман)

Классификация: Народ

Описание: плотоядные приматы размером с человека, живущие в диких джунглях Харибдии. Люди-обезьяны жестокие враги местных племен людей, которые зовут их моргани.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Нормальный

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: 0/+2

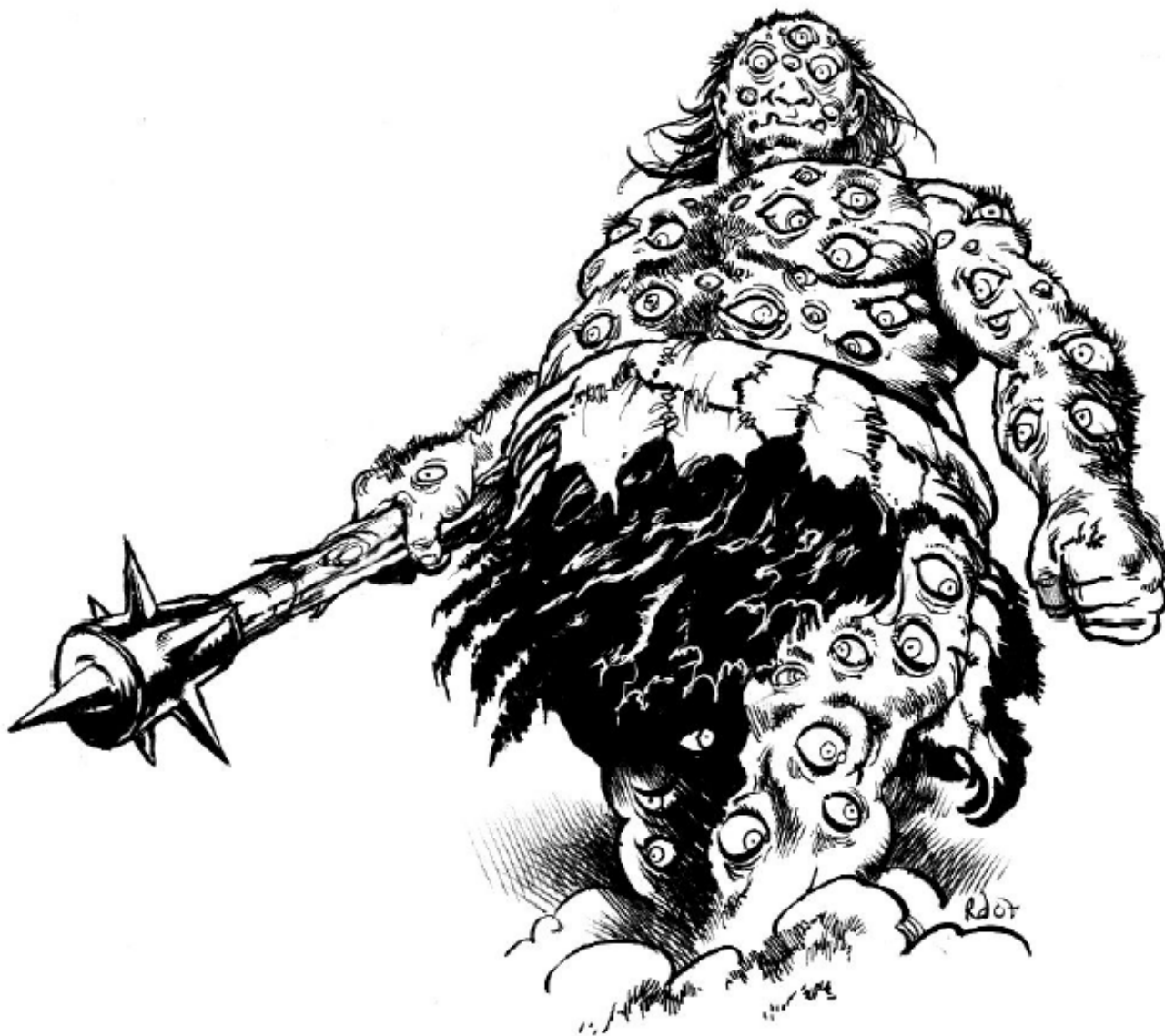
Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +5), Схватывание (Сила 16), Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Скрытность (14), Сверх проворство.

Награда: Слава 40



Злобный анубианский волшебник



Кошмар?.. хуже! это Аргусойд

Аргусойды (Argusoid)

Классификация: Чудовище

Описание: Аргусойды - огромные полугуманоидные существа, чьи тела покрыты несметным числом смотрящих во все стороны глаз - надо сказать, зрелище это довольно отвратительное.

Из них получаются отличные стражи (что понятно, ведь они никогда не спят), кроме того они - естественные враги циклопов (не смотря на то, что так же как они вышли из Первичного Хаоса).

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 90 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (огромная дубина)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +20/+4

Спротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +12), Аура страха, Спротивление магии, Регенерация (2 в раунд), Обостренные чувства, Шестое чувство, Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 440, Мудрость 60.

Дополнительная информация: Множество глаз аргусойдов, дают им огромную премию +10 к Обнаружению.



Воин народа аримаспов в национальном костюме

Аримаспы (Arimaspian)

Классификация: Народ

Описание: Одноглазые гуманоиды размером с человека, известные за свои превосходное искусство верховой езды, стрельбы из лука, мастерство борьбы и фанатическую ненависть к грифонам (для которых лошадь - деликатес).

Аримаспы полукочевой народ; в мире Мифика, их можно встретить на Великих равнинах к востоку от гор Ханатари.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2/+4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Схватывание (Сила 16), Сопротивление магии, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (Лук, 300 футов), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 60, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Некоторые ученые считают Аримаспов потомством от некоего сверхъестественного союза между Меньшими Циклопами и человеческими женщинами или кентавирами (при чем эта связь, хорошо объяснила бы близость им лошадей и луков).

Никогда не вздумайте спросить об этом какого-нибудь кентавра. Для них это очень неприятная тема.

Ашиба (Asheeba)

Классификация: Чудовище

Описание: бродящий хищник с телом черной пантеры и головой прекрасной женщины. Быстрая, безжалостная и смертельно опасная, ашиба любит играть со своими жертвами, убивая их не сразу, а постепенно. Выходит на охоту обычно ночью.

Говорят, они имеют много общего со сфинксами, но не имеют склонности загадывать загадок.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов (360 бегом)

Инициатива: 22

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +14

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 24, Ближний бой +9), Галоп, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 220, Мудрость 40.

Дополнительные сведения: Подобно Сфинксам (стр. 107), Анузам (стр. 6) и Убасти (стр. 122), ашибы происходят из Пустыни Царей. Некоторые из них были приняты в качестве домашних животных злыми колдунами и аристократами Солнечных земель.



Ашиба подкрадывающаяся к жертве



Надменный аристократ Атлантиды

Аристократ Атлантиды

Классификация: Народ

Описание: Жестокие аристократы до-человеческой расы атлантов, отлично разбираются как в военном деле, так и в колдовстве. Внешне напоминают красивых (но очень надменных) людей с золотыми глазами.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14 (18 если шлем и доспех)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Магия разума (Психо - Дар 5, Волшебная сила 17, Очки силы 20), Сверхестественная выносливость.

Награда: Слава 75, Мудрость 210

Дополнительная информация: Аристократы Атлантиды в шлемах и доспехах, добавляют +5 к Славе. Обратите внимание - их снаряжение сделано из особого сплава, позволяющего использовать заклинания без всяких помех

Рабы атлантов

Классификация: Чудовище

Описание: Люди, превращенные с помощью темной магии в полностью лишенных разума и подвластных воле хозяина воинов. Каждый Аристократ Атлантиды, обычно имеет личный эскорт из 4-6 рабов.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 18 (шлем, щит и доспех)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбега (Инициатива 13, Ближний бой +4), Не мыслящий, Дистанционное оружие (дротик)

Награда: Слава 45.

Дополнительные сведения: рабы атлантов фанатично преданы хозяевам и всегда будут драться до смерти.



Лишенный разума раб атлантов

Живая Водоросль

Классификация: Оживляемый

Описание: Большая, плотоядная морская водоросль..

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Водный, Камуфляж (выглядит как обычная водоросль, 16), Запутать (10 футов, Сила 16), Скрытность (12).

Награда: Слава 30.

Обратите внимание: Живые водоросли всегда пытаются Запутать свои жертвы перед нападением. Во многих случаях на существо среднего размера, одновременно нападут две или даже три из них. Жертва Запутанная несколькими водорослями получит совокупный штраф (то есть -8 от двух водорослей).



Несчастный, попавший в ловушку живой водоросли



Автомат бронзового века

Автомат

Классификация: Оживляемый

Описание: Механический человек. Первые автоматы были созданы Дедалом, величайшим изобретателем Эры Магии.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 16), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 50, Мудрость 20.

Бапфарон (Varpharon)

Классификация: Чудовище

Описание: Земноводный гуманоидный хищник, обитающий в топях и болотах; Бапфарон часто скрывается под поверхностью, чтобы внезапно выпрыгнуть из своего убежища и разорвать застывшую от удивления жертву на части.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Амфибия, Камуфляж (сокрытие под поверхностью, 16), Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 220, Мудрость 10.



Бапфарон!

Василиск

Классификация: Чудовище

Описание: Волшебная рептилия, чей пристальный взгляд может обращать жертвы в камень. Напоминает небольшого дракона (размером с волка).

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +4/+6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Сопротивление магии, Окаменение (диапазон 40 футов), Сверхъестественная выносливость, Скрытность (18), Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 250, Мудрость 80.

Примечание: Эти таинственные существа, как предполагали раньше, произошли от потомства змеи и горгоны, но теперь большинство мудрецов склонны считать их уникальными, порожденными силой самого Хаоса.



Василиск, готовый превратить в камень очередную жертву

Медведь

Бурый медведь

Классификация: Животное

Описание: Обычный лесной или горный медведь.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: +4 / 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +8), Захват (медвижьи "объятия"), Схватывание (С. = 20), Обостренные чувства, Скрытность (10), Тведокожесть.

Награда: Слава 90.

Пещерный медведь

Классификация: Животное

Описание: Огромный живущий в пещерах медведь.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +4 / 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвижьи "объятия"), Схватывание (С. = 20), Обостренные чувства, Скрытность (10), Тведокожесть.

Награда: Слава 90.



Внушающий ужас пещерный медведь

Огромный медведь Гипербореи

Классификация: Животное

Описание: С этими огромными белыми медведями можно столкнуться в Гиперборее, на берегах Холодного моря. Они - более осторожны, чем другие медведи (а их чисто белый мех, придает их облику какую-то странную мистичность).

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 15

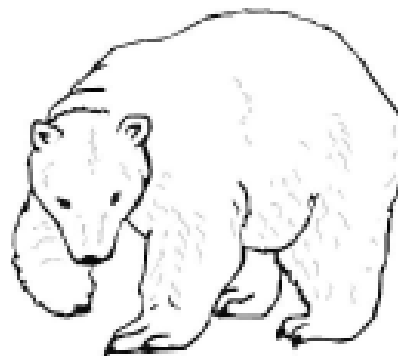
Общее количество Хитов: 24

Обнаружение/Уклонение: +6/+2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +10), Захват (медвижьи "объятия"), Схватывание (С. = 20), Обостренные чувства, Скрытность (10), Тведокожесть.

Награда: Слава 130.





Непоколебимый урсид

Человеко-Медведь

Классификация: Народ

Описание: Эти гордые, подобные медведям гуманоиды называющие себя Урсидами, живут в пещерах, где они часто держат пещерных медведей как домашних животных.

Люди-медведи - жестокие враги всех других зверолов-дей, но как ни странно, довольно хорошо уживаются с обычными людьми - пока те не начинают злоупотреблять дружбой и не вторгаются на их территорию. Большинство урсидов поклоняются Артемиде.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (дубина)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +4/ 0

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4), Схватывание (Сила = 16), Обостренные чувства, Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть

Награда: Слава 45, Мудрость 10. Люди-звери с большими двуручными дубинами, стоят +5 дополнительных пунктов Славы

Люди-Пчелы

Классификация: Народ

Описание: Крошечные летающие гуманоиды сражающиеся миниатюрными копьями. Они хорошо ладят с Сильванами, Дриадами, Сатирами и другими существами из лесной местности.

Размер: Крошечный

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 40 (бой), 160 футов (полное движение)

Инициатива: 19

Ближний бой: +3 (+5 с двуручным копьём)

Дистанционный бой: +5

Повреждения: 1 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 2

Обнаружение/Уклонение: +4 / +12

Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Быстрота молнии, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (Миниатюрное копьё, диапазон 20 футов), Скрытность (22), Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 7.



Грაციозная женщина народа людей-пчел



Зловещая птица Ареса

Птица Ареса

Классификация: Чудовище

Описание: Огромная питающаяся людьми птица, способная выстреливать свои перья, будто стрелы.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (320 футов, полет)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (клюв и когти, стрелы)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +10

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 21, Ближний бой +7), Быстрота молнии, Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Сверхпроворство, Полет.

Награда: Слава 130

Дополнительная информация: с этими существами сталкивались аргонавты во время поисков Золотого Руна. Птицы охраняли святыню бога Ареса.

Теневой охотник

Классификация: Чудовище

Описание: Огромные, мощно-сложенные и свирепые гуманоиды с твердой как камень и черной как уголь кожей. Они живут в глубоких подземных пещерах, глубоко под поверхностью, охотясь на различных подземных обитателей (и случайных искателей приключений).

Размер: Большой

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +80

Повреждения: 2d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Камуфляж (в темноте, 24), Захват (после Сокрушения), Сокрушение (Сила = 20), Сопротивление магии, Естественная защита, Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 360, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Теневые охотники - враги Обсидианов (стр. 86), чью плоть они особенно любят.



Теневой охотник

Вепрь

Дикий вепрь

Классификация: Животное

Описание: Обычный лесной вепрь.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (клыки)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Галоп.

Награда: Слава 15.

Гигантский вепрь

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантские боровы имеют примерно те же размеры, что и носороги.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов (бегом 360 футов)

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (клыки)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Галоп, Сверхестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 160, Мудрость 10.



Добро пожаловать на страницу боровов!

Ужасный вепрь

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантский боров действительно колоссальных размеров (примерно с большого слона).

Размер: Гигантский

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов (бегом 480 футов)

Инициатива: 12

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +14), Галоп, Сверхестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 400, Мудрость 10



*Обычный? Волшебный? Гигантский?
Гигантский и волшебный??? Да кто его знает...*

Магический вепрь

Классификация: Чудовище

Описание: Напоминает обычного вепря.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (клыки)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 200, Мудрость 50.



Люди-боровы очень свирепы.. хр-хр..

Магический гигантский вепрь

Классификация: Чудовище

Описание: Напоминает гигантского вепря.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов (бегом 480 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (клыки)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 23, Ближний бой +9), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 400, Мудрость 50.

Люди-Вепри

Классификация: Народ

Описание: Как можно догадаться из их названия, Люди-Вепри - жестокие Вепреголовые гуманоиды.

Они - смертельные враги большинства других зверюлюдей (особенно Актеонов, Киноцефалов и Ликанов).

Можно столкнуться с ними как с бандой бродячих разбойников, так и встретить их в качестве наемников на службе различных тиранов, злых волшебников и прочих нарушителей спокойствия.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 25, Мудрость 10. С двуручным оружием или со щитом - 60 Славы.



Величественная Бронзовая птица, выполняющая атаку с налету

Бронзовая птица

Классификация: Оживляемая

Описание: огромная, оживляемая металлическая птица, которая может использоваться как транспортное средство (два места).

Размер: Большой

Степень агрессии: Миротворчивый

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 360 полетов футов

Инициатива: 10

Ближний бой: +2

Повреждения: 2d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: +0 /+2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 14, Ближний бой +6), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Полет.

Награда: Слава 90, Мудрость 20.

Дополнительная информация: Бронзовые Птицы, как полагают, были созданы древним волшебником - инженером для могущественного правителя - завоевателя, который хотел использовать их в качестве летающей конницы в своей наводящей ужас армии



Бронзовый бык

Классификация: Оживленное

Описание: Огромный оживленный металлический бык.

Размер: Большое

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (рожки и копыта)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +10), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Варианты: Для повышения "огневой мощи", Бронзовые Быки могут снабжаться Оружием дыхания (огонь, 30 футов) и/или дополнительной броней для Неуязвимости (ЭКЗ 21).

Награда: Слава 130, Мудрость 20. Оружие дыхания добавляет 40 к Славе и 20 к Мудрости, в то время как Неуязвимость добавляет 20 к Славе и 10 к Мудрости.

Дополнительная информация: Бронзовые Быки были (вероятно) построены древними волшебниками-инженерами (возможно те же парнями, ответственными за Бронзовых Птиц) как своеобразные "танки" бронзового века - или возможно они использовались в каких-либо опасных играх, например в качестве последнего аргумента против противников корриды.

Бронзовый колосс

Классификация: Оживленное

Описание: Огромный оживленный металлический человек.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 17 (19 со щитом)

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +8), Схватывание (Сила = 20), Захват (после Схватывания), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 130, Мудрость 20. С двуручным оружием или со щитом +10 Славы.

Дополнительные сведения: Эти огромные металлические големы были очевидно построены теми же самыми одержимыми древними волшебниками-инженерами, которые изобрели Бронзовых Птиц, Бронзовых Быков и других Бронзовых созданий - возможно они использовались для охраны (о, они превосходные стражи, ведь они никогда не спят!), или к примеру для борьбы с Бронзовыми Быками в механических гладиаторских играх.



Бронзовый колосс

Бронзовая Лошадь

Классификация: Оживленное

Описание: Механическая лошадь.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

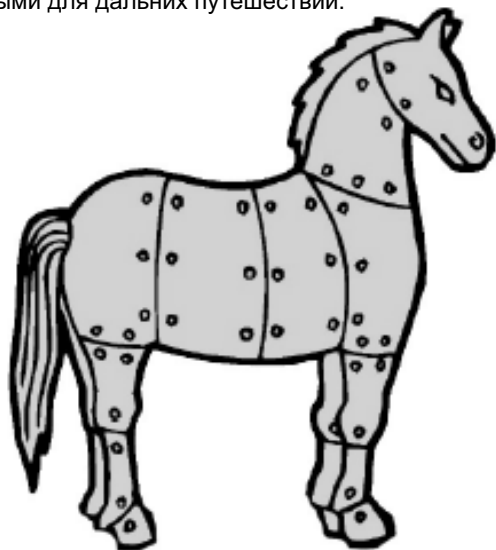
Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Галоп, Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Нет (по той же причине, что касаются и обыкновенной лошади - стр. 58).

Дополнительная информация: Угадайте, кто предположительно создал этих существ? (Секретные подсказки спрятаны в описании предыдущих созданий).

Бронзовые Лошади имеют несколько важных преимуществ перед их собратьями из плоти и крови: они никогда не утомляются, никогда не хотят есть, пить, спать или даже просто отдыхать.

Они, однако, не обладают инстинктом и духом реальных лошадей. Они также весьма уязвимы к повреждениям, ржавеют в дождь и холод, что делает их непригодными для дальних путешествий.



Бронзовая лошадь



Буцентавр со своим каменным топором ручной работы

Буцентавр

Классификация: Народ

Описание: Буцентавры и быки схожи так-же, как кентавры и лошади.

Они намного более массивны чем Кентавры и их человеческие части тела намного больше чем таковые у простого человека.

Подобно быкам, они не очень умны и быстры и даже можно сказать флегматичны (но избегайте красных плащей и туник!!!).

Несмотря на то, что их названия похожи, Буцентавры (сами себя они называют таурогами) и Кентавры - совершенно на родственные друг-другу существа

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (огромная дубина или каменный топор)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +8), Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 60, Мудрость 10.

Бык

Обычный бык

Классификация: Животное

Описание: Домашний или дикий бык.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов (бегом 180 футов)

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +8), Растоптать.

Награда: Слава 40.

Гигантский бык

Классификация: Животное

Описание: Бык размером со слона.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +14), Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 400, Мудрость 10.



Бесстрашный герой, борющийся с белым волшебным быком

Волшебный Бык

Классификация: Чудовище

Описание: Все волшебные быки - белые.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 16

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: 0 /+4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +10), Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 320, Мудрость 40.



„Универсальный” бык



Выход какодемона!

Какодемон

Классификация: Дух

Описание: Злобный дух Хаоса и разрушения; любит всячески досаждать смертным. Имеет неопределенно гуманоидный вид, но его тело целиком состоит из материи Хаоса.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов

Инициатива: 22

Ближний бой: нет

Повреждения: специальные

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +10 /+14

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Иллюзорность, Вампиризм (касание), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Магия разума (Психический Подарок 6, Вовшебная сила 18, 24 Очки силы), Шестое чувство, Сверх проворство.

Награда: Слава 145, Мудрость 740.

Козлорогий ужас (Capricorn Horror)

Классификация: Чудовище

Описание: Огромное, рогатое существо с чешуйчатым человекоподобным телом, ниже пояса переходящим в змеинный хвост. Живет в глубоких подземных пещерах.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (зубы и когти)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Захват (сжатие), Схватывание (хвостом, Сила = 20), Сопротивление магии, Естественная защита, Регенерация (2 в раунд), Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 340, Мудрость 40.

Примечание: Эти смертельные чудовища - настоящая тайна для всех исследователей и ученых. Кто они, - самостоятельный вид? Порождения Хаоса? Причудливые гибриды? Только одну вещь известно твердо: Козлорогий ужас просто обожает вкус человеческой плоти...



Козлорогий ужас, одно слово



Загадочный карапакс

Карапакс (Carapak)

Классификация: Народ

Описание: Странные уединенные гуманоиды - рептилии с мощными способностями к магии разума; они более подходят под определение "загадочные", чем "злые".

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: 0

Повреждения: 1d6 (посох)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 8

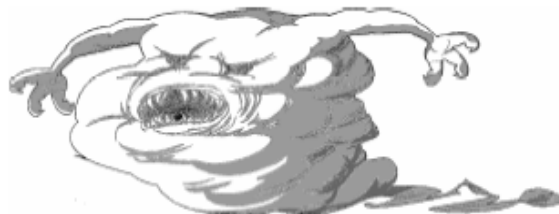
Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Естественная защита, Магия разума (Психо-дар 4, Вовлечение 16, Очки силы 16), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 65, Мудрость 230.

Дополнительная информация: Карапаксы - одиночки и никогда не связываются с Троглодитами или любыми другими народами разумных рептилий. Они - заклятые враги Народа змей, ответственного за крушение их однажды могущественной расы. Если найти правильный подход, Карапакс может даже помочь тем, кто борется с Народом змей и их союзниками.



Огромное, мерзкое, уродливое Плотоядное Облако

Плотоядное облако

Классификация: Чудовище

Описание: грибообразное существо, напоминающее пушистое белое облако, ровно до тех пор, пока не обнажит свою огромную, полную зубов пасть и ужасные когти.

Плотоядные облака можно встретить в небе, где они скрываются среди своих безобидных двойников. Нападают на летающих существ (или искателей приключений путешествующих воздушным транспортом).

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов (полет)

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (зубы и когти)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Камуфляж (в облаках, 14), Не мыслящий, Скрытность (10).

Награда: Слава 120, Мудрость 10.



Другое огромное, мерзкое, уродливое Плотоядное Облако



Остерегайтесь взгляда катоблепаса

Катоблепас (Catoblepas)

Классификация: Чудовище

Описание: огромное травоядное четвероногое животное с большой головой, очень твердой кожей и превращающим в камень взглядом.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 16, Ближний бой +10), Сопротивление магии, Окаменение (20 футов), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 380, Мудрость 70.



А этот искатель приключений, пытался подобраться к катоблепасу незамеченным... не вышло



Гордый воин кентавр

Кентавр

Классификация: Народ

Описание: классический гибрид лошади и человека, часто встречающийся в греческой мифологии. В мире Мифика, Кентавры обитают на землях Сикании. Большинство из них - гордые, неистовые, но всё-таки благородные воины - в отличии от жестоких и часто довольно злобных кентавров с которыми герои сталкиваются в греческих мифах (на Мифике, этот тип больше известен под названием Брутавр - см. далее).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +2 (никаких штрафов при перемещении)

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 16, Ближний бой +5), Галоп, Дистанционное оружие (лук, 300 футов), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 55, Мудрость 10.

Брутавр

Классификация: Народ (Кентавр)

Описание: Выродившиеся, примитивные племена кентавров. Они имеют те же самые характеристики, что и более "цивилизованные" сородичи, но их Внимательность обычно не выше средней, а не слишком высокая сообразительность, не позволяет использовать дистанционное оружие с тем же мастерством.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: 0/+2

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 16, Ближний бой +5), Галоп, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 45, Мудрость 10



Жестокий брутавр, вооруженный дубиной



Какие у неё ноги! ..Все четыре...

Кентавриды

Классификация: Народ (Кентавр)

Описание: Кентавриды - так называют женщин-кентавров, - намного более миролюбивы, чем мужчины (которые к тому же дико ревнивы). Женщина кентавр, никогда не может быть встречена без сопровождения по крайней мере одного мужчины, который будет защищать ее.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 13

Ближний бой: +1

Повреждения: обычно не сражается

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2 /+4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Галоп, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Убийство кентавриды, не даст такому "герою" ни грамма Славы - но гарантировано вызовет ярость и месть кентавров-мужчин.

Дополнительная информация: Жеребята (или дети?) кентавров будут иметь те же самые характеристики, что и взрослые, если не считать их меньшего размера.

Таким образом, ребенок-кентавр будет иметь только 6 Хитов, а дальность его движения составит 120 футов бегом.

Убийство или пленение маленького кентавра не принесет Славы, но это надежный способ разгневать взрослых

Хиронские кентавр (Chironian Centaur)

Классификация: Народ (Кентавр)

Описание: Хиронские кентавры наиболее благородные и мудрые (и к сожалению редкие) среди кентавров. В отличие от других истинных кентавров, они - уединенные существа живущие в глуши, как мудрецы или полукочевые отшельники.

Хиронские кентавры, также знатоки Магии поэзии и подобно всем лирикам, будут сражаться только защищаясь (или защищая), но в этом случае, они оказываются весьма опасными противниками.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 16

Ближний бой: +5

Дистанционный бой: +6 (никаких штрафов при перемещении)

Повреждения: оружие

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +4 /+6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 18, Ближний бой +7), Галоп, Сопротивление магии, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (поклон, 300 футов), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство. И такие кентавры также считаются лириками (Голос Орфея 4, Вовсебная сила 16, 16 Очки силы, доступ ко всем заклинаниям лирика)

Награда: За убийство хиронских кентавров, персонажи не получают ни Славы ни Мудрости - это отражает их особый статус, как лириков своего народа.



Хиронский кентавр, демонстрирующий свои таланты

Сагитариане

Классификация: Народ (Кентавр)

Описание: Сагитариане - лучшие стрелки и воины среди своих сородичей.

Они формируют отдельную касту в пределах общества кентавров, часто выступая как почетная охрана и отборные воины вождей и царей.

Сагитариане имеют те же самые характеристики, что и обычные кентавры, но - более опытные в бою и конечно не знают равных в стрельбе.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 16

Ближний бой: +5

Дистанционный бой: +6 (никаких штрафов при перемещении)

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +4 / +6

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 18, Ближний бой +7), Галоп, Отличный стрелок, Дистанционное оружие (Лук, 300 футов), Яд (Отравленные стрелы), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 85, Мудрость 10.



Осторожно прицеливаемся и...



Магия на службе безумного сатавра

Сатавры (Sataur)

Классификация: Народ (Кентавр)

Описание: Сатавры - бесплодное потомство от кентавриды и сатира; они напоминают кентавров с маленькими рожками и заостренными ушами.

Все сатавры безумны и рассматриваются кентаврами как изгои. Их безумие, - последствие ужасного божественного проклятия, также является источником их колдовских сил.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 15

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +4 / +6

Соппротивление магии: +8

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 17, Схватка +5), Галоп, Соппротивление магии, Магия разума (Психо-дар 4, Вобщенная сила 16, 16 Очки силы), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 85, Мудрость 230.

Дополнительная информация: проклятие сатавров, затрагивает и их матерей - кентаврид.

Все кентавриды, давшие жизнь сатавру, умирают при родах. Это проклятие - мощное средство устрашения, препятствующее соблазнению кентавриды сатиром.



Трижды разгневанный цербер

Цербер

Классификация: Чудовище

Описание: Чудовищные трехголовые собаки, происходящие из Подземного мира. Также известные как Адовы псы, эти существа, как полагают, являются потомством того самого Цербера, охраняющего врата в Мир мертвых. Они часто служат сторожевыми псами мощными некромантам и другим злым магам.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +12/ +4

Сопrotивление магии: +6

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 22, Ближний бой +12), Аура страха, Сопrotивление магии, Многоглавие (3), Обостренные чувства, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 440, Мудрость 70

Харонты (Charont)

Классификация: Дух

Описание: Харонт напоминает изможденного человека с головой совы.

Харонты - духи скупцов и жадных эгоистов, они обычно вооружены огромными магическими молотами (см. ниже), и часто охраняют внушительные собрания сокровищ.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Опасный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6 (двуручный молот)

Дистанционный бой: +5

Повреждения: См. ниже

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +10 / +4

Сопrotивление магии: +8

Специальные Способности: Иллюзорность, Вампиризм (касание), Сопrotивление магии, Не мыслящий, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (18).

Молот Аида: Когда используется иллюзорным существом, это двуручное магическое оружие (Ближний бой +2) созданное в подземном мире самим Аидом, может наносить повреждения даже материальным существам и добавляет владельцу +2 к броску Повреждений.

Также добавляет +10 к награде для Славы и Мудрости.

Награда: Слава 110, Мудрость 180.



Харонт перед ударом



Внушающая ужас химера

Химера

Классификация: Чудовище

Описание: Ужасающее чудовище с тремя различными головами: льва, козла (или барана) и дракона. Хвост химеры снабжен ядовитым жалом (или, в некоторых случаях, головой ядовитой змеи). Химеры - одни из самых опасных чудовищ в мире Лабиринтов и Минотваров.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 25

Ближний бой: +9

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +14

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Оружие дыхания (голова дракона, огонь, 30 футов), Стремительная атака (Инициатива 29, Ближний бой +13), Аура страха, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Многоглавие (3)), Яд (жало на хвосте или выполняющая его функцию голова змеи (не считается за дополнительную голову); паралич), Регенерация (2 в раунд), Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство. Некоторые химеры так же могут летать (480 футов).

Награда: Слава 740 (760 за летающую), Мудрость 110

Кокатрис

Классификация: Чудовище

Описание: Гибрид ящерицы и петуха, взгляд которого может обращать в камень!

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: +18

Специальные Способности: Аура страха, Сопротивление магии, Окаменение (40 футов), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть. Эти существа не имеют способностей для полета.

Награда: Слава 210, Мудрость 80.

Дополнительная информация: Эти загадочные создания, как предполагалось, являются невероятным потомством от петуха и василиска, но большинство мудрецов в наше время, всё-таки склонны считать их уникальными существами, порожденными силой Хаоса.



Кокатрис или василиск классический

Ползучее искажение (Crawling Aberration)

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантский полип, неопределенно напоминающий, что-то среднее между муреной и медузой.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Опасный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (щупальца и клыки)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: 0

Спротивление магии: +8

Специальные Способности: Захват, Схватывание (Сила = 24), Аура страха, Спротивление магии, Не мыслящий, Регенерация (3 в раунд), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть..

Награда: Слава 1000, Мудрость 60.

Дополнительная информация: В древние эры, этим отвратительным порождениям Первичного Хаоса, поклонялись как богам различные выродившиеся или пришедшие в упадок народы.

Мудрецы считают, что эти создания не являются родными в нашем мире и были призваны из другого измерения, по всей видимости группой Сумасшедших Адептов Темного Искусства (САТИнистами для краткости)



*Есть в нем что-то и от мурены и от медузы...
однако эта тварь отвратительнее их обоих
вместе взятых*



Кури́т вооруженный копьем-молнией

Кури́т (Curete)

Классификация: Дух

Описание: Быстрые как молния духи, представляющие из себя людей в бронзовых доспехах, вооруженных щитами, копьями или мечами.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов

Инициатива: 22

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (меч или копье)

Коэффициент Защиты: 27 (со щитом)

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +2 / +8

Спротивление магии: +10

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 24, Ближний бой +9), Аура страха, Быстрота молнии, Спротивление магии, Не мыслящий, Неуязвимость, Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Так же способны атаковать ударом молнии (как Оружие дыхания, 20 футов).

Награда: Слава 150, Мудрость 160.

Дополнительная информация: божественная миссия кури́тов состоит в преследовании и уничтожении тех, кто смеет отвергать законы Зевса. Они часто встречаются в местах, которые были поражены молниями, или где поклоняются Зевсу.

Побеждая кури́та в бою, можно смело быть уверенным - вы разозлили Зевса ещё больше и чем дальше будет сопротивление, тем жестче будет расправа.



Бегите, глупцы! Кажется мы разозлили этого циклопа!

Циклоп

В греческой мифологии, слово "Циклоп" фактически имеет два значения: Циклопы, это те, кто помогает Гефесту в его работе, а также жестокие, питающиеся людьми одноглазые гиганты подобные Полифему - циклопу, которого победил Одиссей.

В М&М, эти два типа существ рассматриваются как полностью различные расы, соответственно известные как Меньший Циклоп и Гигантский Циклоп. Связи между меньшими и гигантскими циклопами не ясны. Большинство ученых теперь поднимают на смех прежнее утверждение, о том, что меньшие циклопы произошли от смертных женщин и гигантских циклопов.

Возможно даже, что две эти расы вообще никак не связаны - или по крайней мере связаны, не более чем обычные, двухглазые гиганты и обычные же, двухглазые смертные.

Гигантский Циклоп

Классификация: Чудовище

Описание: Одноглазые гиганты а ля Полифем. Гигантский Циклоп - явное порождение Хаоса; они столь же глупы, что и огромны, а их существование полностью подчиняется жестоким инстинктам (тем самым, что заставляют их есть людей и швыряться валунами в проходящие мимо корабли).

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: 0

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Стремительная атака (Инициатива 21, Ближний бой +16), Захват (после Схватывания), Сокрушительный бросок (камни и т.п.), Аура страха, Схватывание (Сила = 24), Соппротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 1000, Мудрость 40.

Внимательность Одиссея: Чтобы ослепить Гигантский Циклопа, персонаж должен успешно провести атаку в Ближнем бою против ЭКЗ 20. Этот удар причинит обычные повреждения и в добавок ослепит циклопа навсегда, что отражается в штрафах -4 к Инициативе, Ближнему бою и Уклонению от Опасности.

Рогатый Циклоп

Классификация: Народ (Кентавр)

Порой встречаются гигантские циклопы, ноги которых, подобны ногам сатира, а голову украшает один-единственный рог.

Откуда они взялись? Некоторые вопросы лучше оставлять без ответа, особо это замечание касается сатиров.

Рогатый Циклоп имеют точно такие же характеристики, что и обычный гигантский циклоп.

Меньший Циклоп

Классификация: Народ

Описание: Огромные одноглазые гуманоиды живущие в подземельях. Меньшие циклопы - кузнецы и стражи бога Гефеста.

Подземные кузницы расположены возле вулканов, лава которых используется, чтобы питать их огромные, ревущие и пышущие жаром печи.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (молот)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: 0

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Схватывание (Сила 20), Соппротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 100, Мудрость 30.



Типичный (типично уродливый) циклоп



Киноцефал с копьем и щитом

Киноцефалы (Cynocephal)

Классификация: Народ

Описание: Собакоголовые гуманоиды. Некоторые из них служат наемниками, которых по праву называют "псы войны".

Киноцефалы - заклятые враги Актеонов, Людей - медведей и Ликанов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +6 /+2

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Обостренные чувства.

Награда: Слава 25 (30 если со щитом).

2007 Примечания и Замечания

Добро пожаловать в PDF издание М&М „Справочник существ“, третью книгу пересмотренных правил Mazes & Minotaurs.

На её страницах вы найдете описания более чем 230 существ, каждое со своей собственной иллюстрацией!

Даже в наше время это довольно внушительная цифра, что и говорить про то, что когда книга только увидела свет, то быстро снискала себе славу „самого объемного RPG бестиария“.

Справочник существ содержит как существ из самой первой редакции правил, разумеется доработанных и измененных, так и множество новых, ранее „засветившихся“ лишь на страницах журнала „Griffin“ и различных дополнений к системе.

Для затравки, приведем названия лишь некоторых из „новеньких“: Ашиба, Василиск, Раб Атлантов, Баффарон, Ночной охотник...

На следующей странице (и далее по тексту) вы найдете короткую подборку комментариев читателей журнала Griffin, посвященных нашим „существам“; вероятно они объясняют некоторые моменты из истории „прошедшей эры игр“ лучше всякой ностальгической прозы в духе “20 лет спустя” ...

Со страницы читательских писем журнала Griffin



Абоминатол : Не понимаю, почему фантастическое чудовище называется как лекарство?

Анубиан (I): Анубиане, это что-то! Они - лучшие существа, когда-либо разработанные для M&M! Я люблю их и даже написал песню, она называется «Анубианская походка», это будет стопроцентный хит!

Анубиан (II): Почему Вы изменили анубианов??? В Hekatoteratos, они имели способность скрываться среди барельефов в египетском стиле - где эта возможность теперь? Я создал полное приключение основанное на этом и что же, я должен всё переделывать?! Вы ДОЛЖНЫ исправить эту опечатку как можно скорее!

Ашиба: Ашибы оооочень сексуальны.

Бафарон: А я думал вы только с Абоминатолом намудрили..., но Бафарон... ребята, серьезно, разве это подходящее название для кровожадного чудовища? Я уже даже боюсь предполагать, что будет следующим...

Василиск: Так, значит Катоблепаса и Кокатрикса было недостаточно, да? Конечно, вы не могли устоять перед соблазном столкнуть нас, игроков, с ещё одним „превращающим в камень прежде чем вы смогли сделать что либо” монстром, не так ли? Вы (удалено цензурой)!.

Теневой охотник: Грендель по гречески?

Бронзовая Птица, Бык и Лошадь: ну если следовать этой логике, то где тогда Бронзовые Собаки, Бронзовые Коты, Бронзовые Мулы, Бронзовые Варвары?

Козлорогий ужас: я люблю этих созданий. Мои игроки часто жаловались на нехватку новых существ, так вчера вечером, я столкнул эту партию с двумя козлорогими ужасами... Вы хотите чего-то нового? Я дам Вам нового.

Карапакс: Ах ах, ну что сказать, - серьезный соперник для Абоминатола в Фармацевтической лиге существ!!!

Плотоядное Облако: Ребята, вы что курите когда создаете новых чудовищ?

Кентавры: Это же целая гора новых вариантов! Теперь ведь можно создавать целые кампании основанные на жизни исключительно кентавров, право слово, я даже не понимаю зачем нужны другие народы и классы!

Хиронский Кентавр: Ведущий сказал мне, что я не могу играть им. Почему? Почему обычные кентавры это стандартный класс персонажа, а хиронские нет? Это абсурдно, тем более, что Лирники это тоже доступный любому игроку класс! Вы могли бы утвердить это как-то официально?

Кентавриды (I): Ведущий сказал мне, что я не могу играть им. Почему? Почему мужчины-кентавры это стандартный класс персонажа, а женщины нет? Это абсурдно, тем более, что Амазонки это тоже доступный любому игроку класс! Вы могли бы утвердить это как-то официально?

Кентавриды (II): Кентавриды? Разве нельзя было назвать их кентаврессами?

Кентавриды (III): Почему я не могу играть Хиронской Кентавридой?

Сагитариане: Вы должны создать игровой класс, с точно такими же характеристиками как у сагитариан, но с ловкостью (а не силой) как основной характеристикой.

Крылатый Кентавр: Существуют ли крылатые сагитариане? а кентавриды? а хиронские кентавры? А я могу играть Крылатую хиронскую кентавриду, жрицу Афродиты?



Жестокая Дочь Арахны

Дочь Арахны

Классификация: Чудовище

Описание: Отвратительные существа, представляющие из себя паука, размером с человека с головой красивой женщины.

Они любят играть со своей добычей, одурманивая её ядом и обманчиво нежными голосами.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (ноги)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Запутать (паутина, диапазон 10 футов, Сила = 16), Сопротивление магии, Яд (жало, паралич), Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Стенолазание.

Награда: Слава 210, Мудрость 30

Дополнительная информация: мужчин этого вида не существует. Когда Дочь Арахны пожирает человека-мужчину, она выпивает его жизненную силу - таким и только таким образом - эти существа воспроизводят сами себя.

Чем больше мужчин, станут её жертвами, тем больше яиц она сможет отложить... Да, это настоящий Фрейдский кошмар.

Одичавшие люди (Degenerate Man)

Классификация: Народ

Описание: Эти звероподобные каннибалы, напоминающие ссутулившихся, покрытых грубой шерстью людей, могут быть встречены в окрестностях Геликоновых гор.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (камень или дубина)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: +4 / 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 16), Обостренные чувства, Скрытность (12)

Награда: Слава 25.

Дополнительная информация: есть три различных теории относительно истинного происхождения одичавших людей.

первая теория утверждает, что они - фактически гибрид нормальных людей и зверолодей типа Ликанов или Людей-Вепрей. Вторая теория называет их потомками гордой и могущественной нации людей... настолько гордой, что они отказались смешивать кровь "высшей расы" с людьми не своего народа и выродились в итоге.

Согласно третьей теории, их предки были народом превосходных (но жестоких понапрасну) охотников, которых прокляла Артемида за их чрезмерную кровожадность.

Только Боги (и ведущий) знает всю правду...



Люди тут какие-то.. дикие...



Дэрро, демонстрирующий нам одно из своих смертоносных изобретений

Дэрро

Классификация: Народ

Описание: Злобные карлики живущие в глубоких подземных пещерах и имеющие чрезвычайно хорошо развитую механику. См. следующую страницу для описания лишь нескольких из их адских изобретений.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 45 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d3 (оружие)

Коэффициент Защиты: 13

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Дистанционное оружие (разное).

Награда: Слава 8, Мудрость 20

Дополнительная информация: Дэрро печально известны как изобретатели огромного числа дьявольских и просто опасных механизмов. Когда-то их страна под названием Лемурия была побеждена и разрушена атлантами, после долгой войны, в которой армия и флот, были вытеснены колдовством и машинами.

Выжившие дэрро нашли убежище в глубинах земли, где они не устанно пытаются восстановить свою погибшую империю, пытаясь покорить жителей подземелья.

Само собой разумеется, они ненавидят Атлантов (а за компанию и всех прочих людей).

Некоторые дэрро с течением времени изменились настолько, что превратились в Морлоков (Morlocks) (стр. 83)

Смертоносные изобретения дэрро!

Огненная пушка

Стационарный огнемет. Требуется расчета из двух дэрро. Наносит повреждения 2d6 как Оружие дыхания с диапазоном 40 футов. Слава +40, Мудрость +20.

Паутиномет (Webshooter)

Вмонтированное в браслет, это устройство выстреливает в цель особой жидкостью, которая мгновенно затвердевает превращаясь в прочную сеть; рассматривается как дистанционная атака с максимальной дальностью 6 футов; почти всегда используется в паре с оглушающим-трезубцем или вампирическим жезлом (см. ниже). Слава +5.

Вампирический жезл

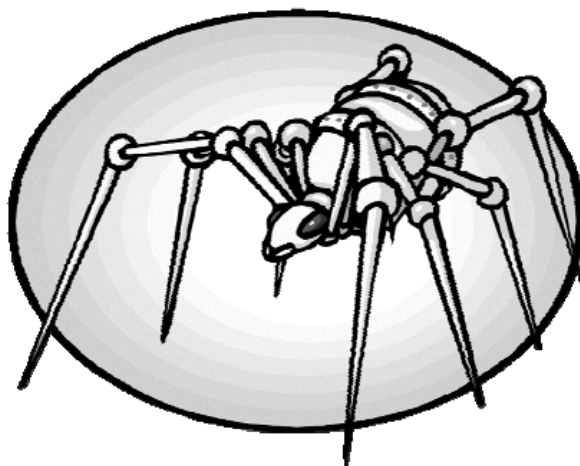
Маленькая палочка из черного металла. При контакте с жертвой, работает как способность Вампиризм. Слава +10, Мудрость+20.

Оглушающий-трезубец

Прикосновение действует как парализующий яд. Слава +5.

Ментальная пушка

Это устройство - вероятно одно из самых ужасных изобретений дэрро. Требуется расчета из трех дэрро; это адское устройство стреляет колдовством! (Психо-дар 6, Волшебная сила 18, 24 Очка силы). Слава +10, Мудрость +200



Транспорт дэрро



Дихотомианин - два в одном

Транспорт Дерро (Derros Warcraft)

Классификация: Оживляемое

Описание: Это не живое существо, а оживленное магией транспортное средство, напоминающее огромного металлического паука. Каждый такой транспорт управляется дэрро, скрытым в его металлическом чреве.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (металлические конечности)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: +6

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Оружие дыхания (диапазон 30 футов), Не мыслящий, Естественная защита.

Награда: Слава 140, Мудрость 30.

Примечания: Внимательность транспорта, естественно отражает не собственную Внимательность механического куска металла, а его пилота Дерро. Его Оружие дыхания - фактически примитивный огнемет.

Если хиты транспорта упадут до 2-х, он считается поврежденным, если хиты упадут ниже нуля, повреждения будет получать уже пилот находящийся внутри.

Дихотомиане (Dichotomian)

Классификация: Народ

Описание: Эти лысые гуманоиды напоминают с виду обычных людей, если бы не одно разительное отличие:

вся левая половина их тела - цвета черного дерева, в то время как правая - цвета слоновой кости. Граница между ними, определена четкой вертикальной линией.

С рассвета и до сумерек, пока дихотомиане находятся под влиянием их белой стороны, они очень даже учтивые и миролюбивые существа... но стоит наступить ночи, как злая и порочная часть сущности, полностью начинает их контролировать.

Хотя обе половины прекрасно знают о друг друге, они не имеют никакого контроля над мыслями, намерениями или действиями друг друга.

Размер: Средний

Степень агрессии (День) : Миролюбивый

Степень агрессии (Ночь) : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива (День) : 12

Инициатива (Ночь) : 14

Ближний бой (День) : 0

Ближний бой (Ночь) : +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 13

Общее количество Хитов (День) : 4

Общее количество Хитов (Ночь) : 12 *

Обнаружение / Уклонение: +4

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Соппротивление магии.

Награда: Убийство дихотомианина днем, не приносит ни Славы, ни Мудрости. Ночью напротив, такой поступок даст вам 40 Славы и 20 Мудрости.

* Дихотомиане, раненые ночью, будут начинать следующий день со своими обычными "дневными" 4-я хитами, если конечно ночные хиты не исчерпаны полностью.

Дополнительная информация: Дихотомиане, были однажды расой философов-атеистов, постоянно дебатировавших о природе вещей, например о добре и зле: очевидно, какое-то божество в конечном счете утомленное их интеллектуальными спорами ни о чем, наказало их, разделив тела, мысли и души на две противоположные части.

Дельфин

Классификация: Народ (не Животное)

Описание: всем известное морское млекопитающее.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротлюбивый

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (320 футов, используя способность „подводные крылья“)

Инициатива: 18

Ближний бой: +1

Повреждения: 1d6 (удар)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +8 /+12

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Водный, Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +3), Подводные крылья, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверх проворство..

Награда: Убийство этих игривых и миротлюбивых существ, не приносит ни Славы, ни Мудрости..

Примечание: Дельфины часто бывают приятелями nereid, русалок и других морских существ.



*Игривый дельфин и его приятель человек
(Он обязательно станет героем, когда подрастет)*



*Дракон всегда готов применить своё
оружие дыхания*

Дракон

Классификация: Чудовище

Описание: классический дракон из легенд.

Размер: Гигантский

Степень агрессии : Опасный или Смертельно опасный

Внимательность : От нормальной до очень прозорливой

Мистика: Сверхъестественная или Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 14-18

Ближний бой: +8 или +10

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 19 или 20

Общее количество Хитов: 50 или 60

Обнаружение/Уклонение: изменяется

Сопротивление магии: изменяется

Специальные Способности: Аура страха, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, плюс 1d3 других способностей, выбранных из Оружия дыхания (огонь), Атака с разбегу, Сопротивление магии, Яд, Психические силы, Регенерация, Шестое чувство и Полет..

Награда: Слава и Мудрость Награда изменяются в зависимости от характеристик существа..

Примечание: В M&M, драконы - очень редкие существа; если где-то на Мифике вы и встретитесь с драконом, то только на отдаленных необитаемых островах, затерянных в туманах западного Великого Океана.

Некоторые мудрецы даже утверждают, что драконы прибывают в наш мир из другого измерения, образно названного "Измерением Дракона".

Орел

Орел

Классификация: Животное

Описание: Обычный орел.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 180 футов полета

Инициатива: 18

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d3 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 19, Ближний бой +4) Быстрота молнии, Обостренные чувства, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 10.

Гигантский Орел

Классификация: Чудовище

Описание: Эта огромная птица может легко схватить по человеку в каждую из её лап.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 480 футов полета

Инициатива: 18

Ближний бой: +5

Повреждения: 2d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение/Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 22, Ближний бой +9) Быстрота молнии, Обостренные чувства, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 200.



Святой Зевс! Аж три типа орлов!

Олимпийский орел

Классификация: Чудовище

Описание: Размером с человека, это наделенные разумом волшебные птицы, священные для тех кто служит Зевсу.

Кроме дара речи, эти птицы имеют сразу бросающееся в глаза серебристо-белое оперение.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 360 футов полета

Инициатива: 20

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +12 / +14

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 22, Ближний бой +7), Схватывание (Сила = 16), Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Сверхестественная выносливость, Сверх проворство, Полет

Награда: Убийство олимпийского орла не принесет ни Славы, ни Мудрости, но его вполне хватит, чтобы возмутить Зевса...

Слон

Классификация: Животное

Описание: всем известный мастодонт. В мире Мифика, слоны обитают в южных джунглях Харибдии - но некоторые из них могут встречаться и на легендарных Солнечных Землях востока.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 3d6 (бивни и ноги)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +2

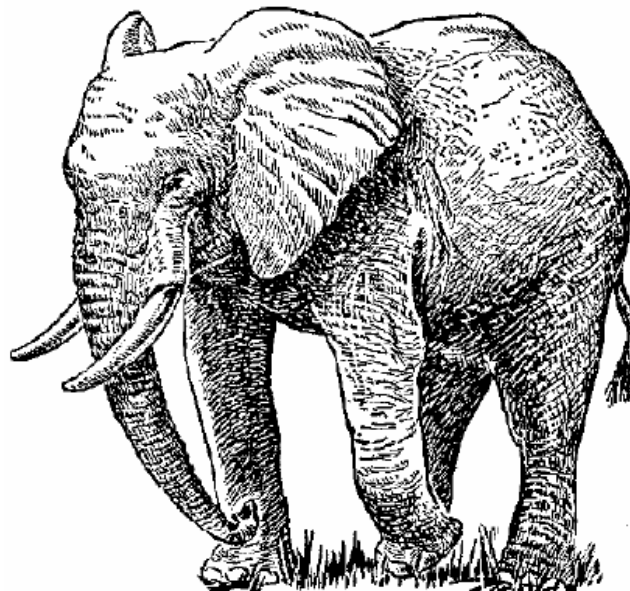
Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +12), Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 150.



Очарование эмпузы обманчиво...



Обычный большеухий харибдийский слон

Эмпуза (Empusa)

Классификация: Дух

Описание: Прекрасные (но к сожалению давно мертвые, к тому же пьющие кровь) соблазнительницы, эмпузы это ведьмы продавшие души в обмен на вечную жизнь, Хекате (Hecate) - богине тьмы.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 90 футов

Инициатива: 23

Ближний бой: +5

Повреждения: утечка энергии

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +12

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Схватывание (Сила = 16), Вампиризм (поцелуй; только против неподвижной жертвы), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Скрытность (20), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство, Стенолазание.

Некоторые эмпузы имеют колдовские способности (Психо-дар 5, Волшебная сила 17, 20 Очков силы).

Награда: Слава 120, Мудрость 140. Магия разума добавляют к +20 Славе и +400 Мудрости.

Обратите внимание: Дневной свет наносит эмпузе 1d6 повреждений в раунд. Эти повреждения не могут быть восстановлены. После того как убита, рассыпается в пыль.

Эол (Eolian)

Классификация: Дух

Описание: Этот игривый, но резкий дух ветра, выглядит как напоминающее человека облако.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов (320 футов полета)

Инициатива: 12

Ближний бой: нет (Иллюзорность)

Повреждения: нет (Иллюзорность)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2 / +10

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Камуфляж (24, в облаках), Запутать (узы ветра, диапазон 10 футов), Иллюзорность, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Скрытность (20), Сверх проворство, Полет (невидимые крылья).

Награда: Слава 100, Мудрость 80.



Беззаботный эол



Мускулистый экванианин - надзиратель

Экваниане (Equinian)

Классификация: Народ

Описание: Также известны как антикентавры, экваниане напоминают людей с лошадиными головами.

Иногда они объединяются с Трагосами и вместе нападают на кентавров, их заклятых врагов. Из-за этой ненависти, причины которой так и остаются загадкой, ходят многочисленные слухи например о том, что первый экванианин фактически был уродливым жеребенком кентавров, брошенным родителями из-за своего уродства...

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Схватка +4), Схватывание (Сила 16).

Награда: Слава 25 (30 с щитом)

Огневик (Flamoid)

Классификация: Дух

Описание: Этот элементарный дух - живое воплощение огня, собственно он даже состоит из него. Огневики обитают рядом с меньшими циклопами, действуя как их помощники и источники энергии.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: нет (Иллюзорность)

Повреждения: нет (Иллюзорность)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +8

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Оружие дыхания (Огонь, 20 футов, 1d6 Повреждений), Иллюзорность, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Сверх проворство.

Пламенное дыхание Огневика - единственный способ для него, причинить повреждения материальным противникам

Награда: Слава 105, Мудрость 120.



Огневик



Остерегайтесь этих ужасных чудовищ и их магии разума!

Блуждающий глаз

Классификация: Чудовище

Описание: большое (3 фута в диаметре), сферической формы существо с единственным глазом в центре тела и несколькими меньшими, на концах длинных щупалец.

Блуждающие глаза обладают искусством колдовства и обожают применять свои умения на практике, подчиняя людей своей воле и обрабощая их в рабство.

Размер: Маленький

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 45 футов (парение над землей)

Инициатива: 16

Ближний бой: нет

Повреждения: нет

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 10

Обнаружение/Уклонение: +10 / +8

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная сила 17, 20 Очков силы), Шестое чувство, Тведокожесть. Блуждающие глаза не могут причинить физических повреждений своим жертвам. Их единственная форма нападения - магия разума.

Награда: Слава 38, Мудрость 230.

Дополнительная информация: Эти существа прибыли из другого мира (под названием Гаксия (Gaxia)). Почему и зачем они появились на Мифике, остается тайной.



Сейчас я превращу тебя в камень, червяк!

Фоморы (Fomoros)

Классификация: Чудовище

Описание: Эти злые подводные циклопы с зеленой чешуйчатой кожей, крепкими как железо когтями и чрезвычайно острыми зубами, живут в самых глубоких безднах Великого Океана.

Они могут превратить жертву в камень одним взглядом, а также могут получать некоторый контроль над погодой в море.

В общем, довольно неприятные товарищи.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 90 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (хватает и зубы)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Амфибия, Захват (медвежий "объятия"), Запутать (Узы воды, 20 футов, используется только под водой), Аура страха, Схватывание (Сила 20), Сопротивление магии, Естественная защита, Окаменение (40 футов), Регенерация (2 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость.

Уникальная Способность: Фоморос может вызвать Гнев Бездн против любого судна проплывающего над его подводным логовом. Эта сила может применяться только снизу, охватывая цель на максимальной дистанции 90 футов.

Для использования требуется один раунд. В конце раунда капитан судна должен сделать спас-бросок Сопротивление магии (с модификатором удачи корабля) против числа 14 + Гнев Фомороса, до максимума 20. Если бросок неудачен, судно немедленно теряет 1d6 пунктов повреждений.

Если бросок удачен судно навсегда становится иммунным к этой силе (благодаря дару Посейдона). Это также добавляет +20 к Славе и Мудрости.

Награда: Слава 660, Мудрость 110.

Дополнительная информация: Фоморы когда-то управляли могущественной островной империей в Великом Океане - но в своем высокомерии они восстали против божественного предка, Посейдона, оспаривая у него власть над морями.

Посейдон поднял большой водоворот снесший их королевство с лица земли и сбросил его в самые глубокие подводные пропасти.

Большинство из Фоморов погибли во время катаклизма, а оставшиеся в живых впали в глубокий магический сон, проспав таким образом на дне морей тысячи лет... Несколько десятилетий назад, Фоморосы начали пробуждаться и кто знает не решат ли они вновь вернуть себе остатки былой славы?

Лиса

Лисы отмечены за свои исключительные Внимательность и Скрытность. Некоторые из них фактически являются волшебными животными, защищаемые Гермесом и Артемидой.

Обычная Лиса

Классификация: Животное

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d3 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +8/+10

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Галоп, Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (20), Сверх проворство

Награда: Слава 10.



Жрица и волшебная лисица

Гиперборейская лиса

Классификация: Животное

Описание: Белые лисы из северных лесов Гипербореи, они несколько больше и намного более свирепы, чем другие их сородичи. Их белоснежный мех особенно ценится гордыми аристократами Сибариса.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d3 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 6

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Камуфляж (белый мех на снегу, 24), Галоп, Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (20), Сверх проворство.

Награда: Слава 13.

Волшебная Лиса

Классификация: Чудовище

Описание: Волшебные лисы напоминают обычных, но в отличие от них могут говорить.

Размер: Маленький

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d3 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 6

Обнаружение/Уклонение: +10

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (22), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 42, Мудрость 50.



Фурия всегда готова мстить

Фурия

Классификация: Дух

Описание: Эти духи служат Великим фуриям, которые встречаются в различных мифах.

Они действуют как агенты божественного возмездия, преследуя и неся гибель брато и отцеубийцам и другим убийцам родственников.

Их действия можно считать Божественным Вмешательством. Фурия появляется в образе разгневанной женщины с пылающим кнутом; нельзя сказать, что их внешность неприятна, но они окружены аурой страха, что делает их столь же ужасными как и самых свирепых существ.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 25

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +8 / +10

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Запутать (кнут, Сила = 16, 10 футов), Аура страха, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Не мыслящий, Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Нанесение поражения фурии, не принесет ни Славы, ни Мудрости.

Эти существа не могут быть убиты. Если их хиты падают до нуля, они немедленно исчезают и спустя 1d6 дней, вновь вернуться, уже полностью здоровыми.



Свирепый и мстительный призрак

Призрак

Классификация: Дух

Описание: Призраки обычно напоминают полупрозрачных, почти неосязаемых людей.

Их внешний вид очень различен, но даже те, что выглядят относительно "живыми" окружены жуткой аурой, не оставляющей сомнения относительно их реальной природы.

Размер: Средний

Степень агрессии: от Миротворческого до Опасного

Внимательность :

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: меняется

Ближний бой: нет

Повреждения: Специальные

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: меняется

Обнаружение / Уклонение: меняется

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Аура страха, Иллюзорность, Вампиризм (касание), Сопротивление магии, Шестое чувство, Скрытность. Некоторые Призраки также имеют способности к магии разума (Психо-дар 3-5).

Подобно всем иллюзорным существам, призраки не могут быть повреждены обычным оружием и также не могут причинить физические повреждения материальным существам (кроме способности Вампиризма).

Награда: Переменная

Призрачники (Ghostling)

Классификация: Народ (не Духи)

Описание: Прозрачные, эфирные люди. Они жители другого измерения, появляющиеся время от времени в нашем мире как призраки (такие существа, хотя у себя дома они и материальны, считаются иллюзорными).

Призрачники общаются телепатически и не спешат выдавать своих тайн другим существам..

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: нет

Повреждения: см. ниже

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Иллюзорность, Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 3, Волшебная сила 15, Очки силы 12), Скрытность (20).

Награда: Слава 65, Мудрость 250



Это не призраки, это призрачники



Гигант и его импровизированное оружие

Гигант

Обычный Гигант

Классификация: Чудовище

Описание: Подобен циклопу, но с двумя глазами.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +14), Захват (после Схватывания), Сокрушительный бросок (камни и т.д), Аура страха, Схватывание (Сила = 24), Сопротивление магии, Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 850, Мудрость 40

Горный гигант

Классификация: Чудовище

Описание: наиболее сильный и высоченный из всех гигантов, с серой, подобной камню кожей.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +16), Захват (после Схватывания), Сокрушительный бросок, Аура страха, Схватывание (Сила 24), Сопротивление магии, Естественная защита, Сверхестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 1000, Мудрость 40



Это шагающая гора? Нет, это горный гигант!



Двухголовый гигант столкнувшийся с внутренними противоречиями

Двухголовый Гигант

Классификация: Чудовище

Описание: Двуголовый гигант.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +1/0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +14), Захват (после Схватывания), Сокрушительный бросок (камни и т.д), Аура страха, Схватывание (Сила = 24), Сопротивление магии, Многоглавие (2), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать.

Награда: Слава 1000, Мудрость 50.

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Дочь Арахны: Конечно, такое явное, даже стереотипное творение старого женофоба. Ай-яй-яй, я то считала тех кто занимается M&M, серьезными и уравновешенными в психологическом плане людьми!

Транспорт дэрро: По крайней мере это не гигантский боевой робот...

Дельфин: Дельфины такие симпатичные. Почему я не могу играть дельфином? Вы определенно должны создать подобающий класс, с волшебными способностями как у нимфы, но намного большей скоростью передвижения в воде.

Эол и Огневик: Откуда вы взяли такие глупые названия? Ведь ясно же и дураку - это обычные элементали! Но почему тогда нет элементалей воды и земли? Это очень простой вопрос основанный лишь на здравом смысле, ведь если элемента стихий 4, где оставшиеся два существа?!

Блуждающий глаз: ребята, вы и правда думаете, что к такому абсурдному существу кто-нибудь отнесется серьезно?

Лиса: Лисы?? А вы правда считаете важным, наличие детальных характеристик у каждой встреченной по дороге лисы?



Боги! Как будто-бы гигантских пауков было не достаточно!

Гигантская летучая мышь

Классификация: Животное (не Чудовище)

Описание: летучая мышь с телом размером с человека (и соответствующим размахом крыльев!).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 240 футов полета

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Обостренные чувства, Сверх проворство (только при полете), Полет.

Награда: Слава 35

Гигантский Краб

Классификация: Чудовище

Описание: Свирепые крабы способные схватить своей гигантской клешней взрослого человека!

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов на земле

Инициатива: 11

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (клешни)

Коэффициент Защиты: 16

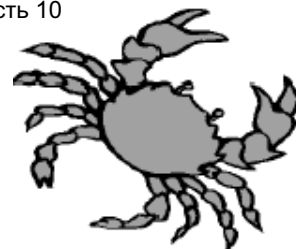
Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 20), Не мыслящий, Естественная защита, Скрытность (10).

Награда: Слава 160, Мудрость 10



Гигантская Крыса

Классификация: Чудовище

Описание: крыса размером с носорога

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +5

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: +8/+6

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверх проворство.

Награда: Слава 160



Гигантский скорпион

Гигантский Скорпион

Классификация: Чудовище

Описание: скорпион размером с носорога. Обычно обитают в покинутых руинах и других заброшенных местах.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов (90 футов Стенолазание)

Инициатива: 16

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (жало и клешни)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: 0 / +4

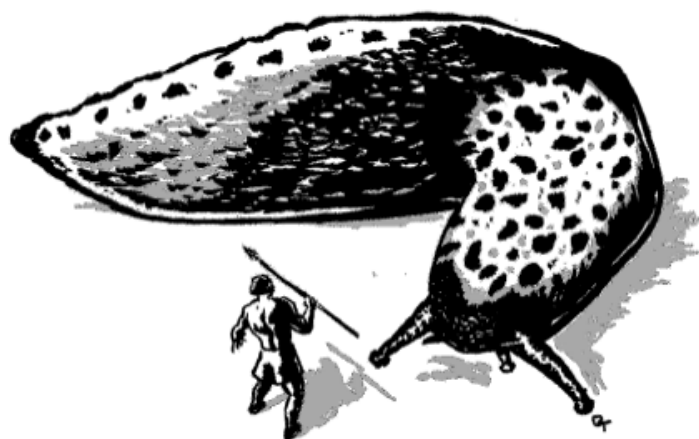
Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Быстрота молнии, Не мыслящий, Яд (смерть в течении 1d6 раундов), Скрытность (10), Жесткая Кожа, Стенолазание.

Награда: Слава 240, Мудрость 10



Так, что это? А! Я кажется нашел куда девалась наша гигантская крыса!



*Гигантский слизень и отважный копьеносец.
Холст, масло.*

Гигантский Слизень

Классификация: Чудовище

Описание: Слизень колоссальных размеров; главным образом обитают в подземельях или очень старых руинах

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Миротлюбивый

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (ползком)

Инициатива: 10

Ближний бой: +4

Повреждения: 3d6 (всё тело)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Не мыслящий, Регенерация (3 Хита в раунд), Скрытность (8), Тведокожесть, Стенолазание.

Награда: Слава 300, Мудрость 20.

Другие гигантские животные

В данной книге кроме того встречаются также:

Гигантский Вепрь : См. Вепрь (стр. 15).

Гигантский Бык : См. Быка (стр. 20).

Гигантский Орел : См. Орла (стр. 38).

Гигантский Лев : См. Льва (стр. 69).

Гигантский Баран : См. Баран (стр. 92).



А что, изогнутые мечи против гигантских змей использовать удобнее?

Гигантская Змея

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантские змеи могут быть разбиты на две большие группы: констрикторы (сжиматели) и ядовитые.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (укус)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +8 / +6

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 20), Захват (сжатие) или Яд (укус, смерть в течении 1d6 раундов), Регенерация (2 Хита в раунд), Шестое чувство, Скрытность (12), Тведокожесть.

Награда: Слава 260, Мудрость 20.



Гигантский паук (значительно уменьшенное изображение)

Пещерный паук

Классификация: Чудовище

Описание: Огромные пауки, способные одновременно напасть сразу на двоих людей (или других существ среднего размера).

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Настороженный

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (клыки и ноги)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Запутать (паутина, 20 футов, Сила 20), Яд (клыки или жало, смерть в течении 1d6 раундов), Скрытность (14), Тведокожесть, Сверх проворство, Стенолазание.

Награда: Слава 260.

Гигантский Паук

Классификация: Чудовище

Описание: Просто гигантские пауки, способные одновременно напасть сразу на четырех людей (или других существ среднего размера).

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (клыки и ноги)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +6 / +4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Запутать (паутина, 30 футов, Сила 24), Аура страха, Сопротивление магии, Яд, Шестое чувство, Скрытность (10), Тведокожесть, Стенолазание

Награда: Слава 950, Мудрость 30.



Гигантозавр. Очень злой, очень большой...

Гигантозавр

Классификация: Чудовище

Описание: гигантская, шестиногая, плотоядная ящерица с твердой как камень шкурой. Гигантозавры живут в глубоких подземных пещерах, где они охотятся на меньших существ - если что-то более большое (и вкусное) не забредет в их подземное логовище...

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (клыки и когти)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 40

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +12), Аура страха, Естественная защита, Растоптать.

Награда: Слава 500, Мудрость 10.

Дополнительная информация: из-за их теплового зрения, гигантозавры могут видеть и в полной темноте.

Тень бога

Классификация: Дух

Описание: сами боги настолько сильны, что даже их теней нужно остерегаться, ведь иногда эти тени по какой-то причине освобождаются и блуждают в странах смертных, сея повсюду смятение и хаос.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 90 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: нет

Повреждения: нет

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +6

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Аура страха, Иллюзорность, Сопротивление магии, Не мыслящий, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверх проворство. Тени бога также способны применять в качестве оружия, божественную энергию (как Оружие дыхания с диапазоном 30 футов, 2d6), что по сути является их единственной возможностью причинять вред материальным существам.

Награда: Слава 260, Мудрость 180.



Медитирующая тень бога



Смертоносная горгона

Золотой Баран

Классификация: Оживленный

Описание: Во многом подобен Бронзовому Быку, разве что... намного более ценен.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: +2 Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +10), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 130, Мудрость 20.

Горгона

Классификация: Чудовище

Описание: Уродливые женщины-гуманоиды, на голове у которых вместо волос копошиться змеи и чей взгляд способен превращать людей в камень. Они - потомки Медузы, мифической матери-богини их расы.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 24

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +8 / +6

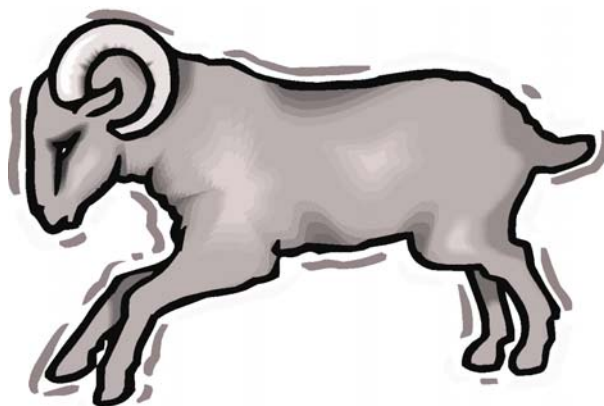
Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Неуязвимость, Сопротивление магии, Окаменение (40 футов), Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость.

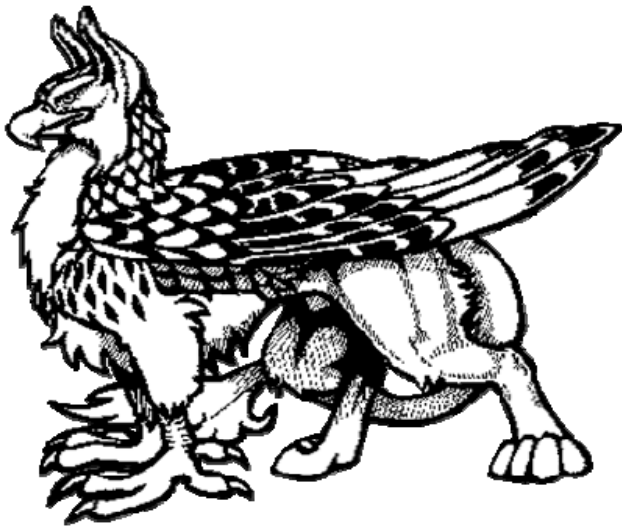
Награда: Слава 320, Мудрость 110.

Дополнительная информация: Горгоны - по сути не являются полноценной расой - по крайней мере в традиционном смысле этого слова: мужчин-горгон не существует (как впрочем и детей).

Все живущие ныне горгоны, были порождены в Эру Мифов: после того, как Медуза была обезглавлена героем Персеем, каждая капля крови из её мертвого тела в конечном итоге превратилось в горгону, дав таким образом начало их "расе".



Смотрите! Невероятно... это золотой баран!



Величественный гриффон

Гриффон (Griffin)

Классический Гриффон

Классификация: Чудовище

Описание: Существо представляющее из себя гибрид орла и льва.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (полет 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 21, Ближний бой +7), Схватывание (Сила 16), Быстрота молнии, Соппротивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 190, Мудрость 30.

Примечание: Грифоны имеют примерно тот же самый размер, что и обычные львы (исключая королевских грифонов, которые намного больше, см. ниже). Другие "двоюродные братья" грифона включают Никтогрифа (стр. 53) и Гиппогрифа (стр. 57).

Королевский Гриффон

Классификация: Чудовище

Описание: редкая разновидность грифонов, отличающаяся своими большими размерами и "гривой" из золотых перьев на основании шеи.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов (полет 480 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

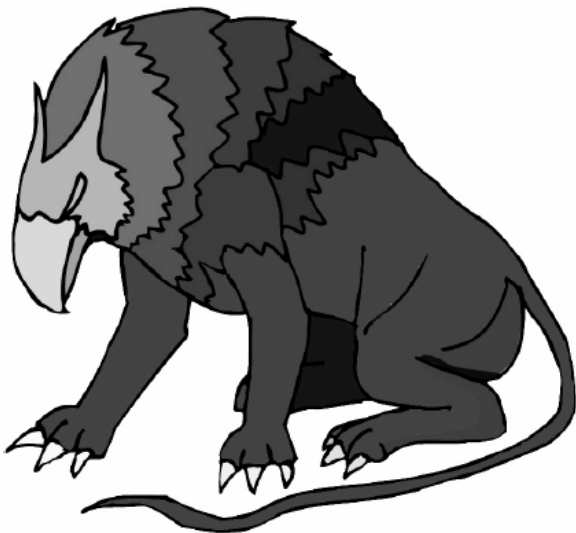
Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 24, Ближний бой +11), Схватывание (Сила 20), Быстрота молнии, Соппротивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 380, Мудрость 30.



Ещё более величественный гриффон



Никтогриф. Голодный и несчастный

Никтогриф (Nictogryph)

Классификация: Чудовище

Описание: Эти опасные хищники, напоминают бескрылых грифонов со шкурой черного цвета и таким же оперением. Это исключительно ночные создания и ими просто кишат горы Ханатари.

Подобно своим летающим собратьям, никтогрифы особенно любят мясо лошадей, но также охотятся и на других существ, включая людей, дикарей и даже Людоедов.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 24, Ближний бой +11), Схватывание (Сила 20), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 360, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Эти свирепые существа по сути и есть обычные грифоны, но проклятые Аполлоном за то, что вырезали в свое время, целые стада пегасов.

Гротеск

Классификация: Народ

Описание: Эти злобные существа напоминают большие головы без тел, но с руками. У самого основания их "тела" имеется две небольшие стопы, которые и дают им возможность передвигаться.

Гротески живут в больших подземных городах и имеют отвратительную привычку предавать смерти (с поеданием) всех гуманоидов, посмевших нарушить границы их территории..

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 30 футов *

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Тведокожесть.

Награда: Слава 25.

* Их скорость движения так мала, из-за специфического способа перемещения.

Дополнительная информация: Гротески жалкие, выродившиеся остатки давно уже угасшей расы гигантов.

Они прекрасно знают о своей уродливости, что и является главным поводом для ненависти ко всем гуманоидам.



Безумный гротеск

Ведьма

Классификация: Дух

Описание: Злое существо, напоминающее уродливую старую каргу, однако это вовсе не человек.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +10 / +8

Сопrotивление магии: +8

Специальные Способности: Сопrotивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная Сила 20, 25 Очков силы), Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 115, Мудрость 500.



Ведьмы смертоносны настолько же, насколько уродливы



Свирепая гарпия

Гарпия

Классификация: Чудовище

Описание: Эти летающие гуманоидные существа с острыми клыкам, ещё более острыми когтями и крыльями летучей мыши, наводят ужас даже если вы и не догадываетесь о том, каким деликатесом у них считается человеческое мясо...

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 240 футов полетов

Инициатива: 15

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +4 / +8

Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 17, ближний бой +7), Схватывание (16), Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 240.



Да, мы даем две гарпий по цене одной!

Люди-Ястребы

Классификация: Народ

Описание: Эти летающие гуманоиды схожи с икарианами (стр. 63), но намного более выносливы и сильны. Люди-ястребы известны своими благородством и честью. Они также известны как Вултаны (Vultans).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 240 футов (полет)

Инициатива: 16

Ближний бой: +5

Дистанционный бой: +6

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15 (19 со шлемом и щитом)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +4 / +8

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 18, Ближний бой +7), Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук, 300 футов, или дротик, 120 футов), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 75 (85 за шлем и щит), Мудрость 10.



Воин людей-ястребов, обратите внимание, какая эффектная поза



Гипподрак (см. следующую страницу)

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Гротески: Гигантские, катающиеся головы? Парни вы там посходили с ума? Как будто бы одной летающей головы трагика было недостаточно! Это вероятно самые смешные монстры, когда-либо изобретенные для M&M!

Гриффоны: Грифоны? Гриффины? Грипхоны? Грипфоны? Графины?

Летающие существа: Грифоны, люди-ястребы и прочие летающие существа: я боюсь, что все они практически полностью бесполезны в виду отсутствия детальных правил для воздушного боя. Вот - мои собственные домашние правила, они очень простые и легко запоминаются: Летающие существа могут быть сгруппированы в пять Классов Маневренности, которые для простоты, называют Q, R, S, T и P. В пределах каждого Класа Маневренности, есть несколько категорий и бла бла бла бла (...)

Никаких Гекатонхейров?

Для включения в справочник существ, мы рассмотрели огромное количество созданий и многие из них (к сожалению) не вошли в конечный вариант...

Мы просто подумали, вот взять к примеру Гекатонхейра, древнегреческого гиганта с 50-ю головами и сотней рук и перевести его в мир M&M и что получится?

Правильно - премия к инициативе и обнаружению +49 и 49 дополнительных нападений в раунд... Не слабо согласитесь?



Остерегайтесь адского дыхания олифанта!

Гипподрак

Классификация: Чудовище

Описание: Это странное существо напоминает темного, рептилиеподобного пегаса с крыльями летучей мыши.

Способен выдыхать огонь и иногда используется как верховое животное стигийскими лордами (стр. 111). Даже если бы у него не было крыльев, почти не пробиваемой шкуры и оружия дыхания, гипподрак всё равно остался бы самым жутким транспортным средством на свете.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (полет или бег 240 футов)

Инициатива: 15

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта, клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 19

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +2 / +6

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Оружие дыхания (огонь, 10 футов), Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Сопротивление магии, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 200, Мудрость 50.

Дополнительная информация: первые гипподраки были созданы в ходе темных экспериментов магов-автократов, скрещиванием пегаса и дракона.

Олифант (Hellephaunt)

Классификация: Чудовище

Описание: огромный, неповоротливый ходячий ужас с огромными бивнями, исторгающий из хобота потоки пламени и покрытый мощной металлической броней. Внешний вид этих существ (живут они только в самых глухих джунглях Харибдии), сразу наводит на мысль о некоем неудачном эксперименте могущественного безумного мага или... бога.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (хобот, клыки и т.д.)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Оружие дыхания (горящий газ из хобота, дистанция 40 футов), Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +14), Сокрушительный бросок (может бросать хоботом), Схватывание (хоботом, Сила 24), Аура страха, Сопротивление магии, Естественная защита, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Обратите внимание: Не может использовать Оружие дыхания или Сокрушительный бросок, во время проведения Схватывания (ибо слава Зевсу, это чудовище имеет только один хобот!).

Награда: Слава 1150, Мудрость 70.

Гиппогрифф

Классификация: Чудовище

Описание: Это существо выглядит как гибрид лошади и орла. Надо ли говорить, что из них получаются просто фантастические ездовые животные? Один минус - приручить гиппогриффа, это тоже своеобразный подвиг....

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (полет или бег 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта, клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Быстрота молнии, Волшебство Сопротивление, Обостренные чувства, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 170, Мудрость 30.



Благородный гиппогрифф, ожидает благородного наездника



Ужас, правда?

Безголовый ужас

Классификация: Неопределенная

Описание: Эти таинственные существа выглядят как люди в длинных одеждах с низко надвинутым на лицо капюшоном, но стоит откинуть в сторону его полог, как вы с ужасом поймете, что вместо головы у них лишь один огромный, немигающий глаз!

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +8 / +6

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Магия разума (Психо-дар 4, Волшебная Сила 16, 16 Очков силы), Шестое чувство, Скрытность (16), Стенолазание.

Награда: Слава 65, Мудрость 210.



Благородный герой и его благородный конь (герой слева)

Лошади

Обычная Лошадь

Классификация: Животное

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4), Галоп, Растоптать. Примечания: Некоторые особенные лошади, могут иметь дополнительные Специальные Способности, например Шестое чувство, Быстроту молнии или Сверх проворство.

Награда: Убийство лошади обычно считают чрезвычайно глупым поступком и естественно не приносит ни капли Славы.

Диомедианская Лошадь

Классификация: Животное

Описание: порода этих сильных лошадей, вскормлена на особой диете из человеческого мяса и крови.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 15

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +7), Галоп, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 35.

Волшебная Лошадь

Классификация: Животное

Описание: Волшебные лошади всегда одной чистой масти (белой, черной, серебряной, зеленой и т.д.).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +8 / +12

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 22, Ближний бой +7), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Нет



Надменная воительница амазонии

Человек

Здесь представлены несколько категорий людей - воинов (см. Руководство ведущего стр. 25), с которыми могут столкнуться искатели приключений в ходе своих приключений.

Даже при встрече с амазонками и варварами, стоит учитывать, что это лишь "рядовые" люди, конечно же значительно уступающие персонажам игроков, которые как мы помним являются настоящими Героями, то есть людьми исключительными по определению.

Амазонка

Классификация: Человек

Описание: Всем известные женщины-воины из мифов. В мире Мифика, амазонки пребывают из северной страны Амазонии.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14 (16 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +5), Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук или дротик), Сверх проворство.

Награда: Слава 40 (50 за шлем и щит).

Лучник

Классификация: Человек

Описание: Тренированные лучники.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (16 за шлем и доспех)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук, 300 футов).

Награда: Слава 20 (30 за шлем и доспех).

Бандит

Классификация: Человек

Описание: Эта широкая категория НИП, включает в себя различных разбойников, бандитов, налетчиков и прочих несознательных граждан.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Нормальная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (лук, 300 футов или дротик 150 футов), Скрытность (12).

Награда: Слава 20.

Варвар

Классификация: Человек

Описание: Суровые воины из диких стран. В мире Мифика, большинство варваров пребывает с севера из таинственной страны Гипербореи.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +3 (+5 с двуручным оружием)

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0 / +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +5), Дистанционное оружие, Сверх проворство.

Награда: Слава 30 (35 с двуручным оружием).

Примечания: Варвара также можно использовать в качестве "заготовки" для воинов - дикарей юга (например из Харибдии), с той разницей, что они обычно предпочитают двуручному оружию копья и щиты, что дает им коэффициент защиты 16.



*Варвар и его огромный топор...
мм... они просто созданы друг для друга*



*Два солдата неизвестного полка в очереди
за новым снаряжением*

Солдат

Классификация: Человек

Описание: В меру подготовленный, рядовой солдат из любой армии.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 18 (шлем, щит и доспех)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4).

Обратите внимание: Если солдаты - копьеносцы, то они вполне могут использовать специальную тактику "Стена Щитов" (см. главу о правилах боя в Руководстве Игроков).

Награда: Слава 30 (в полном боевом облачении).



Двуглавая гидра (по другому Двойная неприятность)

Гидра

Классическая гидра

Классификация: Чудовище

Описание: классическая многоголовая рептилия из легенд.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 16 + 1 за каждую дополнительную голову

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: (Каждая голова +1)/+2

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Сопротивление магии, Многоглавие (до 6 дополнительных голов), Естественная защита, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость.

Награда: Слава 65, Мудрость 230.

Дополнительная информация: Слава 900 + 100 за каждую дополнительную голову, Мудрость 50 + 10 за каждую дополнительную голову. Таким образом, семиголовая гидра даст победителям 1500 Славы и 110 Мудрости.



Вы можете сосчитать головы этой гидры?

Морская гидра

Классификация: Чудовище

Описание: подводная (фактически земноводная) версия классического чудовища из легенд.

Размер: Гигантский

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 16 + 1 за каждую дополнительную голову

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 20

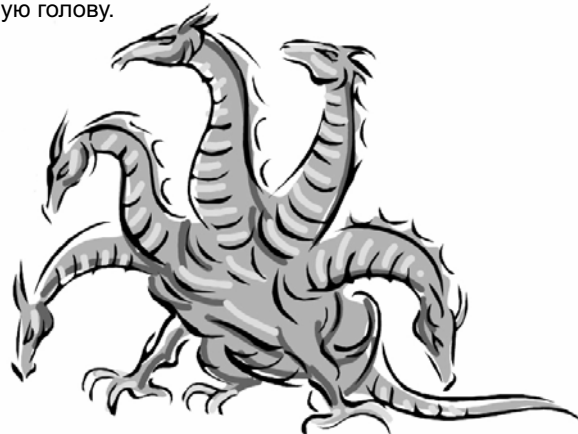
Общее количество Хитов: 60

Обнаружение/Уклонение: (Каждая голова +1)/+2

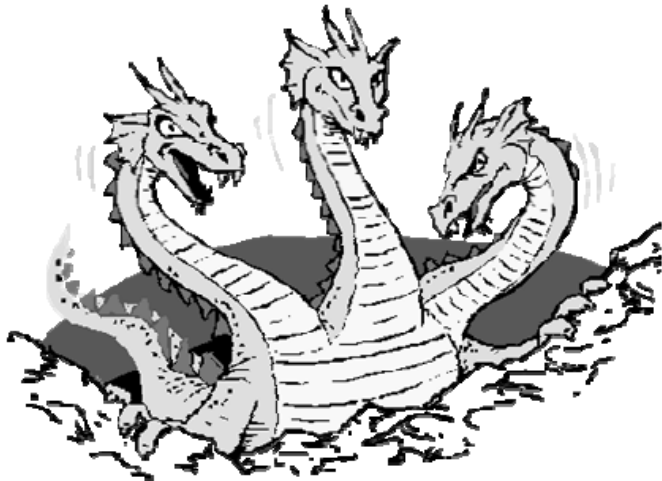
Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Земноводное, Аура страха, Сопротивление магии, Многоглавие (до 6 дополнительных голов), Естественная защита, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость.

Награда: Слава 900 + 100 за каждую дополнительную голову, Мудрость 50 + 10 за каждую дополнительную голову.



Пятиголовая морская гидра



Пирогидра. Тройное дыхание поджаривает до хрустящей корочки!

Пирогидра

Классификация: Чудовище

Описание: Трехглавая гидра с телом красноватого цвета, способная дышать огнем из всех трех голов!

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: (Каждая голова +1)/+2

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Оружие дыхания (40 футов), Аура страха, Сопротивление магии, Многоглавие (три, обнаружение +6), Естественная защита, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость.

Обратите внимание: Пирогидра может одновременно применять своё оружие дыхания на три цели (по одной для каждой головы). Каждая такая атака считается за одну обычную.

Награда: Слава 1300, Мудрость 90.

Люди-Гиены (Hyenakin)

Классификация: Народ

Описание: Плотоядные дикари с головами гиен, обитающие в пустынях Мидии. Они - заклятые враги народа леонидов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +6 / +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Обостренные чувства, Скрытность (14).

Награда: Слава 30 (35 со щитом).



Люди-гиены, падальщики, разбойники и вообще, очень неприятные господа

Восстаньте, дети гидры!

Известный (печально известный) факт, - зубы гидры могут превращаться в оживленных скелетов (стр. 105). Каждая голова гидры содержит четыре таких волшебных зуба - так что мертвая семиголовая гидра, после смерти способна породить маленькую армию из 28 скелетов!

Просто бросьте зуб на землю: через один боевой раунд, он превратится в воина-скелета вооруженного мечом. Скелет будет повиноваться любой вашей команде - но только на 10 раундов, после чего развалиться на части. Это - одноразовая уловка и каждый зуб может быть использован лишь один раз.

Икариане

Классификация: Народ

Описание: Летающие миролюбивые гуманоиды живущие на вершинах самых высоких гор, практически у самых облаков.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миролюбивый

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 240 футов полетов

Инициатива: 14

Ближний бой: +1

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4 / +8

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук, 300 футов), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство, Полет.

Уникальная Способность: Все икариане имеют навыки элементалиста с первичным элементом - Воздухом (и только воздухом!). Они имеют премию Мастерства 3, Волшебную силу 15 и 12 Очков силы. Это добавляет +40 к Славе и +200 к Мудрости.

Награда: Слава 90, Мудрость 210.



Икарианин использующий свои навыки управления воздушной стихией

Ледяной Червь

Классификация: Чудовище

Описание: гигантский плотоядный червь, полностью покрытый белым мехом. Обитает в труднодоступных, укрытых вечными снегами горах.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов (ползком)

Инициатива: 14

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (клыки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение/Уклонение: 0 / +2

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Камуфляж (белый мех на снегу, 16), Захват (сжатие), Схватывание (телом, Сила = 20), Не мыслящий, Регенерация (2 Хита в раунд), Скрытность (12), Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 340, Мудрость 20.



Тревога! Ледяной червь!!!



Полутритон, полукентавр: Ихтиокентавр!

Ихтиокентавр (Ichtyocentaur)

Классификация: Народ

Описание: Очень загадочные, эти зелено-кожие подводные кентавры имеют вместо лошадиного крупа чешуйчатый хвост наподобии тритоньего.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (240 футов используя „подводные крылья“)

Инициатива: 12 (14 под водой)

Ближний бой: +2 (+3 под водой)

Повреждения: 1d6 (трезубец)

Коэффициент Защиты: 15 (17 под водой)

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Амфибия, Атака с разбега (только под водой, Инициатива 16, Ближний бой +5), Подводные крылья (то же, что Галоп на земле, но для подводных обитателей), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство (только в воде)..

Награда: Слава 50 (в воде) или 40 (на земле).

Дополнительная информация: истинное происхождение этих существ остается полной тайной: они обычные кентавры, проклятые Посейдоном? Уродливые тритоны?

Никто не знает наверняка, но неоспоримый факт - женщин ихтиокентавров, кажется не существует вовсе, - наводит на размышления...

Железный Воин

Классификация: Оживляемый

Описание: Оживленные железные статуи гопплитов, часто встречающиеся в группах по 2 - 6 штук.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 19 (со щитом)

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: 0

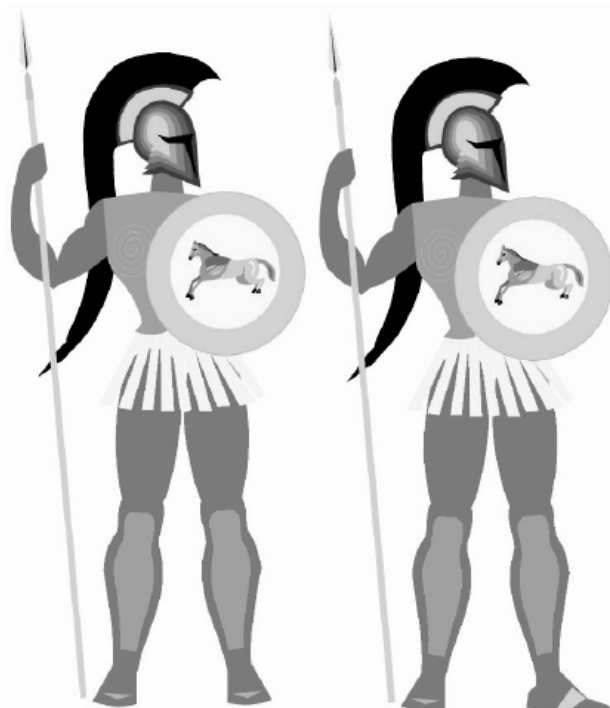
Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбега (Инициатива 15, Ближний бой +8), Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Уникальная Способность: Железные Воины могут использовать специальную тактику "Стена Щитов" (см. главу о правилах боя в Руководстве Игроков).

Награда: Слава 75, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Эти смертельные воины, были созданы вероятно всё теми же неугомонными волшебниками-инженерами, создавшими Бронзовых быков, колоссов, лошадей и птиц..



Железные войны. Не просят есть, не задают лишних вопросов.



Кер (их очень много, но каждой из них более чем достаточно)

Кер (Ker)

Классификация: Дух

Описание: Керы - порочные женщины-демоны с крыльями летучей мыши, острыми как бритвы когтями и жуткими клыками. Они охотятся на своих жертв, пожирая их души.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Запредельная

Движение: 60 футов (полет 240 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Вампиризм (укус*), Сопротивление магии, Регенерация (1 хит в раунд), Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Полет

Награда: Слава 135, Мудрость 160.

* Жертвы, убитые вампирскими способностями кери, никогда не могут быть оживленны (даже Божественным Вмешательством), потому что их души попадают напрямую в царство Аида.

Дополнительная информация: с кери вообще можно столкнуться у входов в Мир Мертвых. В большинстве случаев, их действиями управляет только собственная злоба и голод, но подобно фуриям, кери иногда могут действовать как агенты божественного возмездия, выполняя возложенную на них миссию с беспощадной эффективностью профессионального убийцы.

Клаатакары (Klaatakaa'rr)

Классификация: Народ

Описание: Злобные гуманоидные хищники с темной кожистой шкурой и большими крыльями, напоминающими крылья летучей мыши, живущие в южных горах Харибдии.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (полет 240 футов)

Инициатива: 15

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +6

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 17, Ближний бой +7), Схватывание (Сила 16), Тведокожесть, Сверх проворство, Полет.

Обратите внимание: Одна из их любимых уловок - схватить персонажа и мгновенно взмыв в верх (60 футов в раунд) сбросить жертву вниз, нанеся её 6d6 повреждений.

Единственный шанс жертвы на спасение, состоит в том, чтобы успеть применить "обратное схватывание" клаатакара (по обычным правилам борьбы).

Фиолетовый клаатакар: Они - лидеры своей расы, легко опознаваемые по темно-фиолетовому оттенку кожи и более мощной конституции.

Они Смертельно опасны и имеют Сопротивление магии, что дает им Инициативу 17, Ближний бой +7, Общее количество Хитов 16, Обнаружение +4, Уклонение +8, Сопротивление магии +6.

Награда: Слава 60 (80 и 20 Мудрости за фиолетового клаатакара).



Берегииниись!

Ламассу (Lamassu)

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантские летающие львы с человеческими лицами под названием ламассу, это верные стражи заброшенных гробниц и храмов давно мертвой цивилизации хазаритов (Hazarian), располагавшейся когда-то на Солнечных землях.

Ламассу может остаться неподвижным в течение многих часов, часто таким образом принимаемый по ошибке (фатальной) за огромных статуй. Может быть спутан со сфинксами, но в отличие от них не умеет разговаривать.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов (полет 480 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +9

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Соппротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 24, Ближний бой +13), Быстрота молнии, Соппротивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (14), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 420, Мудрость 30.



Не будьте одурачены невинным видом ламассу



Ламия поджидаящая новую жертву

Ламия (Lamia)

Классификация: Чудовище

Описание: Чудовище выше пояса имеющего тело женщины, а ниже - гигантской змеи... и крайне равнодушное к человеческому мясу. Они довольно часто посещают пустынные руины и заброшенные кладбища.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Потусторонняя

Движение: 80 футов

Инициатива: 21

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (захват и клыки)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +4 / +8

Соппротивление магии: +8

Специальные Способности: Захват (сжатие), Аура страха, Схватывание (Сила = 16), Быстрота молнии, Соппротивление магии, Яд (жало, паралич), Магия разума (Психо-дар 4, Волшебная Сила 16, 16 Очков силы), Регенерация (1 Хит в раунд), Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть

Награда: Слава 300, Мудрость 250

Дополнительная информация: Ламии - потомки восточной королевы-колдуньи, проклятой богами из-за неуемной похоти.



Лар и его Рог изобилия

Лар

Классификация: Дух

Описание: Лар - добрый дух, защищающий фермы, виноградники, оливковые рощи и т.п. Они напоминают маленьких, красивых мальчишек, несущих корзину или рог полный продовольствия, называемый Рогом изобилия. Они вознаграждают набожных, трудолюбивых и честных людей, но наказывают злых, ленивых и непочтительных. Они знают все об местности своего проживания и любят посплетничать. Лары естественные враги Лемуров (см. ниже).

Размер: Маленький

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 45 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: нет *

Повреждения: нет

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +4 / +6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Сопротивление магии, Скрытность (20), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

* лар не может осуществлять физические нападения, если не использует свою способность к смене формы (см. ниже).

Уникальная Способность:

Смена формы: позволяет ларам превращаться в любое маленькое или большое животное. Если нужно драться, то скорее всего это будет бык, баран или сторожевой пес. Смена формы дает лару все характеристики и способности выбранного животного.

Рог изобилия: Все лары несут корзину или рог изобилия. Каждый день этот волшебный предмет может создать достаточное количество вина, хлеба, сыра, плодов и маслин, чтобы кормить до шести человек.

Если рог изобилия украден или взят у убитого лара, он становится проклятым и всё, что производится им будет отравлено.

Награда: Нет. Кроме того, убийца лара навсегда потеряет 1d6 пунктов Удачи.

Лемур (Lemure)

Классификация: Дух

Описание: Лемуры - злые духи, часто поселяющиеся на пустырях. Они напоминают грязных и тощих мальчишек-оборванцев. Нечестные, жадные и трусливые, они любят дурачить проходящих через "их" место путников или воровать у них. Лемуры ненавидят ларов и испытывают страсть к нимфам.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Потусторонняя

Движение: 45 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d3 (острые когти + вампиризм)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 6

Обнаружение / Уклонение: +8

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Схватывание (12), Вампиризм (укус, 1d6 хита), Сопротивление магии, Шестое чувство, Скрытность (20), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Воровской мешок: Все Лемуры имеют такой мешок. Если лемур находится в пределах 30 футов от сумки, корзины и т.п. другого существа, он может с помощью магии переместить одну вещь оттуда в свой мешок. Если персонаж пытается отыскать пропавшую вещь в мешке, существует 10%-ый шанс на то, что она исчезнет навсегда. Этот шанс увеличивается до 20 %, если мешок украден у всё ещё живого лемура. Только Божественное Вмешательство может восстановить потерянные предметы.

Награда: Слава 17, Мудрость 120.



Ускользающий воришка - лемур



Леонид рвущийся в бой

Леониды

Классификация: Народ

Описание: Гордые львоголовые гуманоиды, населяющие дикие горные области. Леониды самые благородные из звероловцев; они - жестокие враги Людей-Гиен и Ликанов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +5

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 /+4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +7), Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 65, Мудрость 10.

Лекрота (Leucrota)

Классификация: Чудовище

Описание: огромное, жестокое, подобное гиене создание, обожающее человеческое мясо. Имеет способность к разговору и часто подражает человеческой речи, для заманивания путников....

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасная

Внимательность : Чуткая

Мистика: Сверхестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +8 /+10

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (16), Тведокожесть, Сверх проворство.

Уникальная Способность: Лекрота великолепно подражает человеческим голосам - не только голосам вообще, но даже интонациям определенных индивидуумов, что вместе с природной Внимательностью, позволяет ей устраивать великолепные ловушки.

Персонажи слышащие лекроту подражающую голосу кого-то, кого они знают, могут сделать спас-бросок Обнаружение против числа 20. И в случае провала, даже не заподозрят обмана.

Награда: Слава 300, Мудрость 20.



Кровожадная лекрота

Лев

Обычный Лев

Классификация: Животное

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверх проворство.

Награда: Слава 60.

Гигантский Лев

Классификация: Чудовище

Описание: лев размером с носорога.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +7

Повреждения: 2d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 14

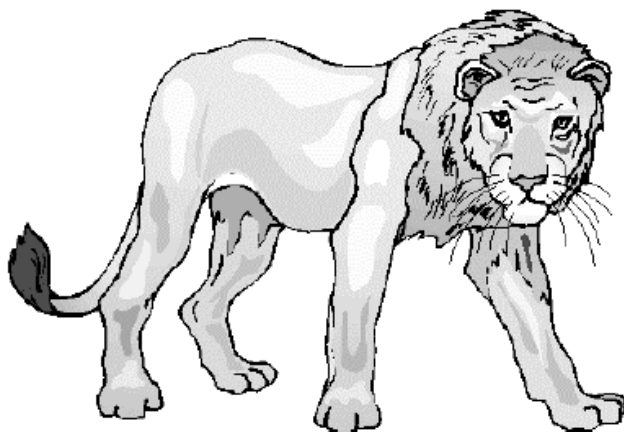
Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 25, Ближний бой +11), Галоп, Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (14), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 260, Мудрость 10.



Гигантский лев или обычный? Вам решать.

Волшебный Лев

Классификация: Чудовище

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 21

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +12

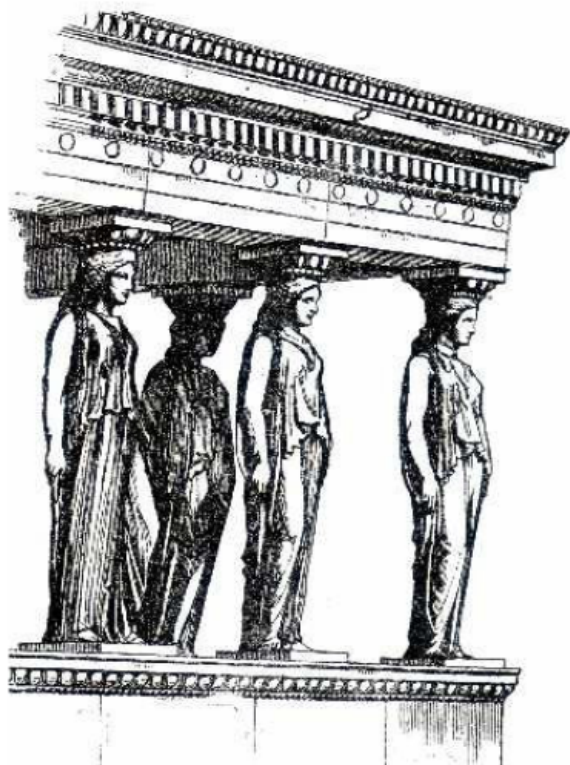
Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 23, Ближний бой +9), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 250, Мудрость 50.



Величественный волшебный лев. Король Нарнии.



Хорошо иметь крышу над головой...

Живая Кариатида

Классификация: Оживляемая

Описание: Живые кариатиды, выглядят как декоративные каменные фигуры красивых молодых женщин.

Чаще всего их используют как охранников какого-либо места или сокровища; они могут оставаться недвижимыми статуями на протяжении сотен лет, чтоб в миг пробудиться при малейшей угрозе предмету охранения. Могут быть обнаружены в руинах древних дворцов и храмов.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (удар рукой или ногой)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Захват, Схватывание (Сила 24), Неуязвимость, Аура страха, Не мыслящий, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 450, Мудрость 40.

Люди-Ящеры (Lizardian)

Классификация: Народ

Описание: Плотоядные гуманоидные рептилии родственные троглодитам, но с намного более умные, проворные и стойкие, а в дополнение имеющие способности к регенерации.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16 (18 со щитом)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +4/+6

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Регенерация (1 Хит в раунд), Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 70 (75 со щитом), Мудрость 10.

Ликаны (Lycan)

Классификация: Народ

Описание: Волкголовые плотоядные гуманоиды, обожающие совершать набеги и грабить всё что ни попадая.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +6 / +2

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4), Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Обостренные чувства, Скрытность (14)

Награда: Слава 35 (40 со щитом)



Ликакентавры

Классификация: Народ

Описание: Очень редкий, бесплодный гибрид кентавра и ликана, эти мерзкие существа не обладают исключительной живучестью и выносливостью настоящих кентавров.

Они имеют волчьи ноги, но заканчивающиеся лошадиными копытами и волчье тело выше пояса.

Так как эти существа всегда рождаются от насилия над кентавридой, кентавры охотятся за ними и убивают при первой же возможности..

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +2 (никаких штрафов при перемещении)

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15 (19 со шлемом и щитом)

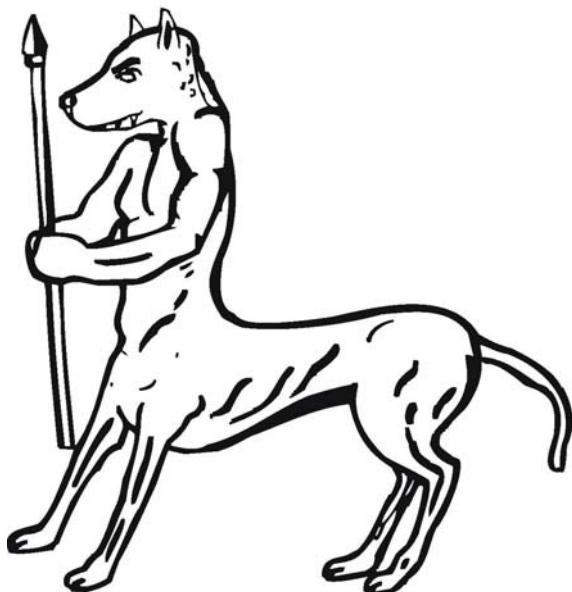
Общее количество Хитов: 15

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +5), Галоп, Оружие Ракеты (дротик, 120 футов), Скрытность (16), Сверхпроворство.

Награда: Слава 45.



Мерзкий (и плохо нарисованный) ликакентавр

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Дорогу зверолюдям!

Ликаны, Леониды, Трагосы, Актеоны, Люди-медведи... Без сомнения, звероголовые гуманоиды, занимают самую широкую нишу в нашем M&M зверинце.

Всех этих созданий, целыми пачками порой выходившими в каждом новом выпуске журнала Griffin, довольно грубо и условно можно разделить на две широких категории: "клоны" и "мутанты".

Клоны были довольно скучными и по большей части бессмысленными вариантами уже существовавших звероловцев, с точно такими же характеристиками или в лучшем случае измененными на +1 или -1 для разнообразия.

Большинство из их бесцельных легионов, так и остались невостребованными - кроме, конечно, великолепных Ориктеров (да, те самые люди-муравьеды со стр. 88).

Мутанты также были вариантами существующих рас, но с дополнительным (часто сверхъестественными) способностями: двуглавые Ликаны, регенерирующие люди-вепри, летающие актеоны, дышащие холодом люди-медведи (разумеется белые!) и т.п.

Другой путь создания новых народов, был основан на методе „селекции“, то есть изначально брались два разных существа и .. сливались в одно (например замечательный Ихтиокентавр со страницы 64, служит замечательным примером такого гибрида).

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Морская гидра: Кроме естественной среды обитания, какие ещё есть различия между гидрой морской и гидрой обыкновенной? Почему бы тогда не называть обычную гидру земной? О да, я уже вижу это - горные, пещерные, лесные, садовые гидры...

Кер: Как будто Божественного Гнева, Куритов и Фурий была недостаточно ...

Ламассу: Ваша версия ламассу не имеет ничего общего с одноименным существом из вавилонской мифологии!

Меня, как вавилонянина, это задевает, я чувствую себя оскорбленным и вынужден буду наслать на вас и ваших потомков (на 1d6+1 поколения) ужасные проклятия Мардуха и Тиамат, если вы быстро не исправитесь, например издав мою книгу „Поиски бриллианта Вавилона“.

Лар: Эй! Наши герои искатели приключений, а не фермеры! В конце концов игра называется Лабиринты и Минотавры, а не Пастухи и Косы!!!



Манتيора, питающееся человеческим мясом чудовище

Мантиора

Классификация: Чудовище

Описание: Чудовище с телом гигантского льва, бородатой головой человека и хвостом скорпиона. Злобное и жестокое, это существо больше всего на свете обожает человеческое мясо.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 23

Ближний бой: +9

Повреждения: 2d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10 (+12, если Летающая)

Сопrotивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 27, Ближний бой +13), Аура страха, Быстрота молнии, Сопrotивление магии, Яд (жало, смерть через 1d6 раундов), Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство. Некоторые мантиторы имеют способность к полету.

Награда: Слава 500 (+20, если Летающая), Мудрость 40.

Дополнительная информация: Первоначально обитающие на Солнечных землях, теперь эти ужасные чудовища наводнили горы Ханатари.



Последний писк военной моды : Механический лучник

Механический лучник

Классификация: Оживляемый

Описание: Механические солдаты с луками и стрелами. Каждый из них, имеет колчан с 12-ю стрелами. Как только истрачен весь боезапас, автоматы не будут сражаться в ближнем бою, они просто "не запрограммированы" на это.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: нет

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (трезубец)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Не мыслящий, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук, 300 футов), Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 55, Мудрость 20.

Мегалопод (Megalopodoi)

Классификация: Народ (не чудовище)

Описание: Мегалоподы обычно весьма миролюбивые дикие люди, населяющие холодные гористые области Мифики.

Они часто принимаются путешественниками за Абоминатола (стр. 4), хотя предпочитают убегать при встрече, опасаясь людей.

Напасть мегалоподы могут только если им или их дитенышам угрожает опасность.

Размер: Большой

Степень агрессии: Миролюбивый

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 2d6 (дубина)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +6 / +4

Сопротивление магии: +0

Специальные Способности: Захват (медвежьи "объятия"), Схватывание (Сила = 20), Дистанционное оружие (камни, 60 футов), Обостренные чувства, Скрытность (14), Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Убийство этих миролюбивых и не причиняющих никому зла существ, дает только половину обычной Славы (50 на человека).



Застенчиво уходящий мегалопод

Русалка

Классификация: Народ

Описание: классическая русалка, женщина с рыбьим хвостом из мифов и легенд (не путать с сиренами!).

Размер: Средний

Степень агрессии: Миролюбивый

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (320 футов)

Инициатива: 18

Ближний бой: +1

Повреждения: нет*

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4 / +10

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Водный, Подводные крылья, Быстрота молнии, Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство, Чарующий голос (40 футов).

Награда: Нет. Убийство русалки не приносит ни Славы, ни Мудрости, но это надежный способ вызвать месть Тритонов.

* Русалки никогда не сражаются, используя своё сверхъестественное обаяние, чтобы соблазнить жертву или, чтобы выйти из трудной ситуации.

Если противник не поддается чарам, русалка скорее всего просто сбежит используя свою скорость, а в самых тяжелых ситуациях, ещё и позовет на помощь несколько серьезно настроенных тритонов.



Эти мидасы, просто золотые люди.. в прямом смысле.



Эти русалки просто очаровашки

Мидасы

Классификация: Оживляемый

Описание: Оживляемые статуи из чистого звездного золота, созданные могущественными магами.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +4 / +8

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила = 16), Неуязвимость, Не мыслящий, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 80, Мудрость 30.

Дополнительная информация: После того как убит, каждый мидас может быть разломан на части стоимостью 10 золотых монет.



*Любезная публика, а теперь гвоздь нашей программы...
МИНОТАВР!*

Минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Классическое чудовище с телом человека и головой быка, обитающее в лабиринтах.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила = 16), Сопротивление магии, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 170, Мудрость 30.

Дополнительная информация: По неизвестной причине, каждый Минотавр имеет собственную, уникальную внешность.

Некоторые из них имеют подобное человеку тело, в то время как другие покрыты шерстью, некоторые из них имеют коровьи ноги (а некоторые даже и руки! и т.п. Кроме того, существуют большое количество различных видов минотавров.

Виды минотавров

Несколько видов и разновидностей этих существ, описаны ниже.

Альбинотавр

Классификация: Чудовище

Описание: редкая порода минотавров-альбиносов с белой шкурой и красными глазами.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила = 16), Сопротивление магии, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 180, Мудрость 30.



Альбинотавр... белый-белый



Бронзовый минотавр

Бронзовый минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Бронзовый минотавр не сделан из металла, но имеет кожу подобную бронзе; Такие минотавры мощнее, но менее внимательны, чем их сородичи.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила = 16), Сопротивление магии, Естественная Броня, Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 170, Мудрость 30.

Танцующий минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Танцующий минотавр удивительно проворное существо с подобными сатириям ногами. В отличие от большинства других минотавров, эта разновидность предпочитает одноручные мечи большим топорам и безоружному бою.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (меч)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +9), Сопротивление магии, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 160, Мудрость 30.



- Конечно я убью вас, а пока есть время, давайте потанцуем?



Гордый и благородный Золотой минотавр

Золотой минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Золотые минотавры имеют шкуру отличающую золотом. Насколько она красива с виду, настолько же этот тип минотавров жесток и злобен.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (топор)

Коэффициент Защиты: 15 (17 в доспехе)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +6), Схватывание (Сила 16), Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 130, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Возможно, те редкие золотые минотавры, что можно встретить в приключениях, это жалкие остатки исчезнувшей когда-то древней расы.

Некоторые же считают их потомками королей, правивших невесть когда и невесть где, превращенных в минотавров каким-то разгневанным божеством.

Горгонтавр

Классификация: Чудовище

Описание: Огромный минотавр с копытами вместо рук (не может владеть оружием). Горгонтавры также не владеют даром речи.

Главным образом, они встречаются в восточной части Мифики, на Солнечных землях.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +12), Захват (медвежьей "объятия"), Схватывание (Сила 20), Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 300, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Некоторые мудрецы предполагают, что горгонтавры являются предками всех минотавров.

Согласно этой теории, первые "нормальные" минотавры были гибридами горгонтавра и человека, что кстати объясняет, почему физические характеристики минотавров так различны (руки или копыта, шерсть на теле или обычная кожа и т.д.).



Столкновение с горгонтавром



Ловкая маскировка.. импоставр?

Импоставр (Impostaur)

Классификация: Особое

Описание: Это не настоящие минотавры, а лишь люди, - бандиты и разбойники переодетые в минотавров (используется рогатая маска в виде головы быка). Как правило этого достаточно, чтобы напугать крестьян и прочих малограмотных людей.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (дубина или другое оружие)

Коэффициент Защиты: 14 ("шлем минотавра")

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4), Схватывание (Сила = 16).

Награда: Слава 25.

Мегатавр

Классификация: Чудовище

Описание: Классическое чудовище с телом человека и головой быка, обитающее в лабиринтах.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +12), Захват (медвежьей "объятия"), Схватывание (Сила = 20), Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 300, Мудрость 30.



Мегатавр сильный, мегатавр очень сильный...

Психотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Минотавр владеющий магией разума. Остерегайтесь!

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +8 / +6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +6), Захват (медвежьи "объятия"), Схватывание (Сила = 16), Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 3, Волшебная Сила 15, 12 Очков силы, Шестое чувство, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 230, Мудрость 240.



Минотавр с магией разума? Психоделика какая-то.. так и есть - психотавр!



Красный минотавр буквально дышит жаром!

Красный минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: очень редкий, измененный магией вид, также известный как Пиротавр. Они имеют отчетливо красный цвет кожи и способны выдыхать огонь.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Способности: Оружие дыхания (огонь, 20 футов), Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват, Схватывание (16), Сопротивление магии, Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 210, Мудрость 50

Серебряный минотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Серебряный минотавр имеет отличительный, серебристо - серый оттенок кожи и чрезвычайно атлетичную фигуру. Они стремительны и способны очень быстро заживлять свои раны.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +2/+6

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвежь "объятия"), Схватывание (16), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Регенерация (1 Хит в раунд), Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 210, Мудрость 40.



Ну что, побежали?



Вдвойне взбешенный твинотавр

Твинотавр

Классификация: Чудовище

Описание: Двуголовый минотавр.

Размер: Средний

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (большой топор)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение/Уклонение: +3 / +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Захват (медвежь "объятия"), Схватывание (16), Сопротивление магии, Многоглавие (2), Скрытность (14), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 190, Мудрость 40.



*Меня не волнует, что у вас уже есть иллюстрация с твинотавром...
Я твинотавр - близнец!*

Минотон

Классификация: Оживляемый

Описание: огромный оживляемый бронзовый мино-тавр.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (металлические кулаки)

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +12), Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила = 20), Неуязвимость, Не мыслящий, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 200, Мудрость 30.



Лунная паутина

Лунная паутина

Классификация: Чудовище

Описание: Аморфное существо болезненно белого цвета, призванное с луны священниками давно забытого культа, ещё сотни лет назад. Они живут на дне глубоких колодцев известных под названием „Лунные Ямы“.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (псевдощупальца)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 20), Не мыслящий, Регенерация (2 Хита в раунд), Скрытность (10), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 160, Мудрость 30.



Минотон : Чудовищный & Металлический

Морлок (Morlock)

Классификация: Народ

Описание: Морлоки - выродившийся дэрро, испытывающие недостаток как в техническом знании, так и в сообразительности присущей их родительской расе.

Физически они напоминают жирных, волосатых дэрро-альбиносов - не очень привлекательная комбинация.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 45 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d3 (дубины или маленькие копыя)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: 0

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие, (дротики, 60 футов), Обостренные чувства, Скрытность (14).

Награда: Слава 5.



Морлок, ждавший пока его нарисуют 20 лет



Мерзкая мумия

Мумия

Классификация: Оживленный

Описание: Особым образом сохраненные трупы жителей Пустыни царей, возвращенные к жизни с помощью некромантии.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: нет

Повреждения: См. ниже

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: 0

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Вампиризм (касание), Не мыслящий, Скрытность (12), Сверхестественная выносливость.

Обратите внимание: единственное нападение мумии - Вампиризм.

Примечание: Некоторые мумии настолько ужасны с виду (вы наверное и сами это понимаете), что имеют Ауру страха (инициатива поднимается до 14, а коэффициент защиты до 16).

Награда: Слава 65, Мудрость 40. Аура страха дает 75 Славы и 50 Мудрости.



Смертельный поединок между двумя великими чемпионами мискусов и хабдосиан

Мискус и Хабдосиане

Мискус

Классификация: Народ

Описание: миниатюрная раса гуманоидных мышей, мискусы испокон веков воюют с хабдосианами, гордятся городом Мис и своей преданностью богине Афине.

Их бесконечная война со лягушавым народом, объясняется конфронтацией их божественных покровителей.

Размер: Крошечный

Степень агрессии: Миротлюбивый

Внимательность : Чуткость

Мистика: Естественная

Движение: 30 футов (рыть землю - 10 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +1

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1 (крошечное оружие)

Коэффициент Защиты: 14 (18 со шлемом и щитом)

Общее количество Хитов: 2

Обнаружение / Уклонение: +4 / +6

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (дротик 20 футов), Скрытность (22), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 4 (5 со шлемом и щитом)

Хабдосиане

Классификация: Народ

Описание: крошечная раса гуманоидных лягушек, хабдосиане - жестокие враги мискусов, гордящиеся своим болотным городом Хана и верностью Посейдону. Их бесконечная война с мышиным народом, объясняется конфронтацией их божественных покровителей.

Размер: Крошечный

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 30 футов (и на земле и в воде)

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1 (миниатюрное оружие)

Коэффициент Защиты: 14 (18 со щитом и шлемом)

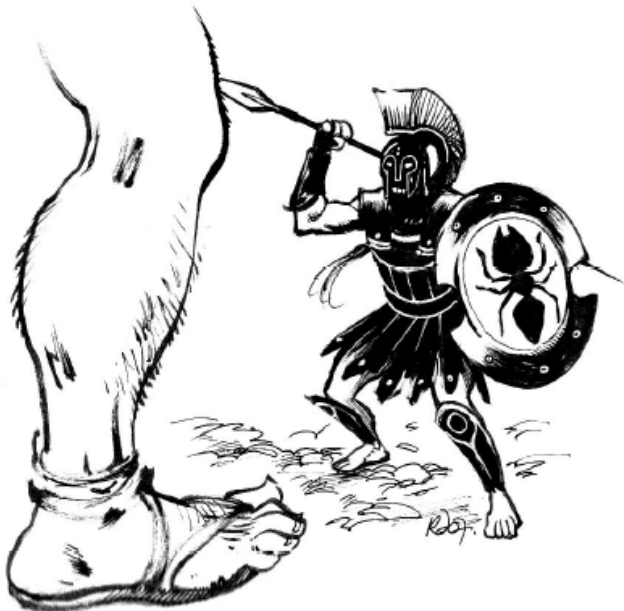
Общее количество Хитов: 3

Обнаружение/Уклонение: 0/+2

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Земноводное, Дистанционное оружие (дротик, 20 футов), Яд (отравленные копы, паралич), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 5 (6 со шлемом и щитом).



Бесстрашный мирмидон и его оппонент - человек

Мирмидон

Классификация: Народ

Описание: Небольшие (высотой до колена обычного человека) воины, чье название означает "люди-муравьи".

Они носят доспехи и шлемы сделанные из черного хитина и сражаются отравленными ядом копьями.

Размер: Крошечный

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 30 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +5

Ближний бой: +3

Повреждения: 1 (оружие)

Коэффициент Защиты: 20 (шлем, щит, доспех)

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +2/+4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (дротик, 20 футов), Яд (на копье; разные эффекты), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 8.

2007 Примечания и Замечания



А теперь - минотавры!

Кроме бесчисленных орд зверолоудей, был и ещё один вид, популяция которого разрослась до пугающих размеров, да, это конечно же минотавры.

Началось всё с Мегатавра и Акватавра, но вскоре, Griffin стал выпускать их поистине в промышленных масштабах, порождая всё более причудливые и гротескные виды существ, подобно одному Ринотавру, „компактному“ Минитавру или совершенно безумному Шизотавру...

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Мегалопод: Это существо, просто хорошо прячущаяся версия Йети с глупым греческим названием. Признайтесь, у вас снова не хватило фантазии?

Русалка: А почему мужчины их народа называются тритоны, а не русалы?

Виды минотавров: интересно когда эта глупая мода наконец кончиться. Я имею в виду, что будет следующим??? Конготавр? Псевдотавр? Полутавр?

Танцующий минотавр: По крайней мере он танцует не чечетку...

Золотой минотавр: Это потрясает! Слушайте, надо сделать его доступным игровым классом!

Импоставр: мы действительно должны выносить это?

Психотавр: Возможно вам пора сменить название компании, например с LGS на LSD.

Мискус и Хабдосиане: Мыши? Лягушки?

Зачем нужны их характеристики, когда можно просто топтать проклятых тварей сандалиями?

Обсидиан

Классификация: Народ

Описание: Obsидианы - гуманоиды волшебного происхождения, чья кожа с виду напоминает черную бронзу - по этой причине их часто принимают за неразумных оживленных созданий.

Они живут в глубоких подземных пещерах и являются заклятыми врагами дэрро, когда-то порабоцавшими их расу.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +4

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (копье)

Коэффициент Защиты: 21 (со шлемом и щитом)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +6), Сопротивление магии, Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 65, Мудрость 30.



Дикий, живущий в пещере людоед



Копьеносец народа обсидиан, позирующий нашему иллюстратору

Людоед

Классификация: Народ

Описание: Человекоподобные дикари, живущие в пещерах; они напоминали бы примитивных людей, если бы не их огромные, подобные собачьим, зубы... Людоеды враги диких людей, часто совершающие набеги на их стоянки с целью захватить женщин и детей.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (14 со щитом)

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +6), Скрытность (12).

Награда: Слава 30.

Дополнительная информация: Людоеды поклоняются чудовищной богине темноты и безумия, известной как Гогора (что на их языке означает "Великая мать-пожирательница").

Все пещеры людоедов имеют свои каменные статуи Горгоры, которым приносятся жертвы перед тем как племя приступит к "праздничному ужину".



Прятная дама, не находите? Сколько в ней уникального деревенского обаяния!

Онокентавр (Onocentaur)

Классификация: Народ

Описание: Онокентавры имеют такое же отношение к ослам, как кентавры к лошадям. Они трусливы, упрямы, ленивы и похотливы (мы даже не говорим, что они просто глупы).

Узнать онокентавра, можно по характерной ослиной..ммм.. задней части тела и глупому, самодовольному выражению лица (и конечно же ослиным ушам!).

Размер: Средний

Степень агрессии: Трусливый

Внимательность : Глупый

Мистика: Никакая

Движение: 60 футов

Инициатива: 10

Ближний бой: 0

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Онокентавры не обладают специальными способностями, но просто замечательно валяют дурака и очень часто ведут себя как настоящие ослы.

Награда: Вы что собрались драться С ЭТИМ?!?!?!?

Сова-оракул

Классификация: Дух

Описание: Белые священные совы богини Афины. Они говорят и имеют заклинание Божественное Видение.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Миротлюбивый

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Запредельная

Движение: полет 240 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: нет

Повреждения: нет

Коэффициент Защиты: 25

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +10/+16

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхестественная выносливость, Сверх проворство, Полет.

Уникальная Способность: Однажды в день, сова-оракул может испросить Афины послать ей видение относительно какого-либо события.

Предсказание птицы имеет форму заклинания Божественное Видение (согласно Второму Кругу Божественного царства магии) и может в достаточно туманном виде подсказать решение заданного вопроса.

Награда: Убийство совы-оракула, не дает ни Славы, ни Мудрости, но зато причиняет потерю 1d6 пунктов Удачи. Навсегда.



Совы-оракулы могут быть такими позерами



Стрижка очень популярная у оркасов-мародеров в этом сезоне

Оркасы

Классификация: Народ

Описание: Оркасы (Orkos) это дикие и жестокие гуманоиды, использующие гигантских вепрей, как средство передвижения.

Они передвигаются бандами под началом самых кровожадных из них и величайшей радостью находят грабеж, насилия и разрушение. Оркасы заклятые враги гиперборейских амазонок, ужасно ненавидящих этих "ездок на свиньях".

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12 (16 со щитом и шлемом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Дистанционное оружие (дротик, 120 футов).

Награда: Слава 20 (30 со щитом и шлемом).

См. стр. 15, для уточнения характеристик гигантского вепря.

Ориктер (Orycter)

Классификация: Народ

Описание: Высокие и коренастые люди-муравьеды с длинной мордой, длинными ушами и очень слабым самообладанием. Они живут племенными общинами в обширных саваннах южной земли Мидии.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14 (17 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Скрытность (14), Тведокожесть.

Награда: Слава 30.

Дополнительная информация: Однажды могучая раса воинов, ориктеры теперь живут как питающиеся падалью животные, в тени своей давно потерянной Славы..., но однажды, придет Большой Герой Ориктеров и вновь восстановит величие Империи Муравьедов! По крайней мере так говорят старейшины племен.



Нет, ну с оружием, войны-муравьеды выглядят намного более серьезно.. и вообще, у вас что, все фотографии удачные?



Воин верхом на пегасе

Пегас

Классификация: Животное

Описание: Классическая легендарная летающая лошадь.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов (полет 320 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта и зубы)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +8 / +14

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Атака с лету или с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство, Полет.

Награда: Убийство пегаса не приносит не Славы ни Мудрости. Однако его приручение, дает 105 едениц Славы и 40 Мудрости.

Пегатавр

Классификация: Народ

Описание: раса летающих кентавров, живущая в самых отдаленных уголках гор Ханатари.

Их происхождение остается загадкой, а сами они не доверяют и даже опасаются всех существ, "не знающих радости полета" (включая кентавров).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом или в полете 240 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +6

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +5), Галоп, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук или дротик), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 65, Мудрость 10.



Да, тяжело оно, искусство стрельбы из лука в полете



Смотрите... перитон!

Перитон

Классификация: Чудовище

Описание: Абсурдные и отвратительные существа с виду напоминающие гибрид орла и оленя (да, да, с рогами!), с тенью, полностью подобной человеческой.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов (полет 240 футов)

Инициатива: 14

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +6

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +5), Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство, Полет.

Награда: Слава 120, Мудрость 10.

Дополнительная информация: есть конечно много самых диких теорий о происхождении этих тварей, но здесь, мы впервые поделимся с вами всей правдой: перитоны были созданы в качестве шутки, каким-то присытившимся своей силой богом (пожелавшим остаться неизвестным).

Феникс

Классификация: Чудовище

Описание: бессмертная птица из легенд.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Запредельная

Движение: полет 480 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 2d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 25

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: +8/+14

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Атака с лету (Инициатива 23, Ближний бой +9), Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Регенерация (2 Хита в раунд), Шестое чувство, Сверхестественная выносливость, Сверх проворство, Полет.

Уникальная Способность: Когда хиты Феникса упадут до нуля, он немедленно вспыхнет пламенем, которое нанесет 2d6 повреждений всем, в пределах 20 футов от него (если не сделан бросок Уклонения опасности). После этого, феникс мгновенно вновь восстанет из праха (полностью здоровым) и не мешкая улетит в более безопасное место.

Награда: Слава 280 - но никакой Мудрости.



Феникс возрождающийся из пламени



Подводный ужас : Акватавр

Птеродактиль

Классификация: Чудовище

Описание: Летающий динозавр.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: полет 360 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 24

Обнаружение / Уклонение: 0 / +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 16, Ближний бой +10), Схватывание (20), Тведокожесть, Полет.

Награда: Слава 160.



Парящий птеродактиль

Акваавр (Quinotaur)

Классификация: Чудовище

Описание: массивное, подобное тритону существо с головой (и характером) гигантского быка!

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов (плавание)

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (огромная дубина)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: 0

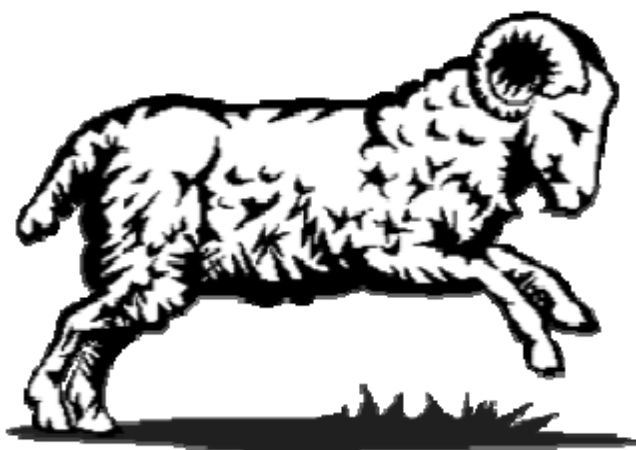
Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Водный, Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +10), Захват (медвежьей "объятия"), Схватывание (Сила = 20), Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 260, Мудрость 30.

Педантичное замечание: Один малоизвестный факт в среде энтузиастов M&M - акватавры это "реальные" легендарные существа, связанные напрямую с династией Мерровингов.

Как и чем упрямые быкоголовые тритоны связаны с первыми королями Франции, наукой пока не установлено.



Иду на таран!

Бараны

Обычный баран

Классификация: Животное

Описание: Самый обычный баран.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (копыта и рога)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: 0 / +2

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +5), Галоп, Сверх проворство.

Награда: Слава 25.

Волшебный баран

Классификация: Чудовище

Описание: Напоминает обычного барана, но со шкурой золотого цвета.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива : 19

Ближний бой : +5

Повреждения: 1d6 (копыта и рога)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов : 16

Обнаружение / Уклонение: 0 / +6

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Init 21, Схватка Внимательность +7), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Волшебство Соппротивление, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 180, Мудрость 40.

Гигантский баран

Классификация: Чудовище

Описание: баран размером с носорога.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов (бегом 360 футов)

Инициатива : 13

Ближний бой : +4

Повреждения: 2d6 (копыта и рога)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов : 24

Обнаружение / Уклонение: 0 / +2

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +8), Галоп, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 180, Мудрость 10.



Изрядно потрепанный крыслинг, сидящий в засаде

Крыслинг (Ratling)

Классификация: Народ

Описание: Трусливые и злобные крысоголовые гуманоиды, живущие в глубоких подземных пещерах.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d3 (когти или оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +10 / +12

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Быстрота молнии, Дистанционное оружие (дротики), Яд (ядовитые стрелы, 60 футов), Обостренные чувства, Скрытность (22), Сверх проворство.

Награда: Слава 15.

Дополнительная информация: Крыслинги поклоняются злему божеству, известному как Пестия, Большая Крысинная мать, обещавшую, что они унаследуют мир, после падения расы людей.

Согласно некоторым легендам, предки крыслингов были когда-то людьми, заключившими чудовищный договор с Пестией, чтобы пережить ужасную чуму...

Носорог

Обычный носорог

Классификация: Животное

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальный

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива : 12

Ближний бой : +6

Повреждения: 2d6 (рог)

Коэффициент Защиты: 16

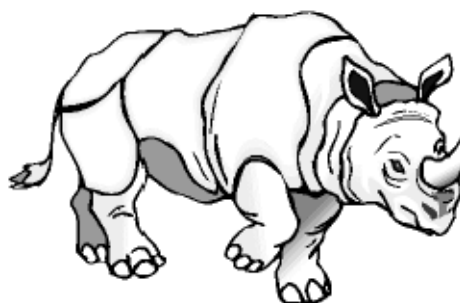
Общее количество Хитов : 24

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +10), Естественная защита, Растоптать.

Награда: Слава 80.



Носорог. Самый обыкновенный

Гиперборейский носорог

Этот покрытый шерстью белый носорог может быть найден в самых диких частях Гипербореи.

Местные Варвары иногда охотятся на него в одиночку, что служит своеобразным испытанием силы и храбрости. Гиперборейские носороги имеют точно такие же характеристики, как обычные носороги.



Гиперборейский носорог



Ринотавр ждущий новых сражений

Ринотавр (Rhinotaur)

Классификация: Чудовище

Описание: Огромное носорогоголовое чудовище.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +8

Повреждения: 2d6 (огромная дубина)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +12), Захват (медвежий "объятия"), Схватывание (Сила 20), Сопротивление магии, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 320, Мудрость 30.

Птица Рух

Классификация: Чудовище

Описание: классическая гигантская птица из легенд.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: полет 480 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +6 /+4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Сокрушительный бросок (камни), Схватывание (когти, Сила 24), Сопротивление магии, Обостренные чувства, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Полет.

Награда: Слава 750, Мудрость 30.



Пример альтернативного использования потенциала птицы рух



Ругог

Скалистый Питон

Классификация: Оживляемый

Описание: огромная змея-констриктор, сделанная из связанных между собой камней.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 *

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Захват (сжатие), Схватывание (тело, Сила = 20), Неуязвимость, Не мыслящий, Сверхъестественная выносливость.

* Скалистый Питон может нанести повреждения жертве, только с помощью способности Захват.

Награда: Слава 160, Мудрость 30.

Ругог (Rugog)

Классификация: Чудовище

Описание: Огромные (9 футов), двухголовые гуманоиды с болезненно зеленой, очень толстой кожей. Обычно живут в горных пещерах, охотясь на потерянных овец, неосторожных пастухи и проходящих авантюристов.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (огромная дубина)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 24

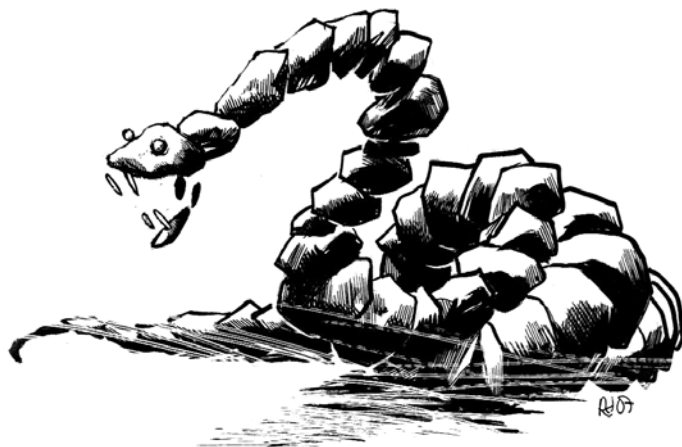
Обнаружение / Уклонение: +1 / 0

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +8), Схватывание (20), Сопротивление магии, Многоглавие (2), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 200, Мудрость 40.

Дополнительная информация: Эти мерзкие создания, явно несут на себе слуды Первичного Хаоса. Их вид наталкивает на мысль, что они могут быть потомством людоедов и двухголовых гигантов.



Скалистый питон (требуется некоторое время для сборки!)



Саламандры известны своим пламенным характером

Саламандра

Классификация: Дух

Описание: Эти элементарные духи огня (не путать с огневиками), живут в обширных подземных полостях ближе к центру земли наполненных раскаленной магмой, иногда охраняя волшебные места связанные с элементом огня.

Они выглядят подобно полугуманоидным существам с огненно-красной кожей, рогатой головой и телом ниже пояса переходящим в змеиный хвост.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Запредельная

Движение: 80 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (когти и огонь)

Коэффициент Защиты: 25

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +6 / +10

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Оружие дыхания (Огонь, 20 футов, 1d6 повреждений), Схватывание (хвостом, Сила = 16), Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 150, Мудрость 160.

Песчанники (Sand Folk)

Классификация: Народ

Описание: Древняя раса злых гуманоидов с тощим, полностью покрытым песком телом и головой напоминающей голову коалы; они обитают в древних затерянных руинах, скрытых под толщей песка Пустыни Царей.

Песчанники заклятые враги ориктеров: когда-то они управляли могущественной Пустынной Империей, которая была в конечном счете разрушена бесконечными нападениями этих варваров.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (когти)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Скрытность (14), Тведокожесть.

Награда: Слава 25.



Представитель таинственного народа пустыни



Сатир, пытающийся привлечь нимф

Сатир

Классификация: Народ

Описание: классический гибрид человека и козла из мифов и легенд. Молодых сатиров называют *фавнами*, в то время как более зрелых - *силенами*. Сатиров женщин не бывает - по тем же самым причинам, по которым не бывает нимф-мужчин.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворитель

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +1

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4 / +10

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 16), Быстрота молнии, Дистанционное оружие (праща 150 футов, или дротик 120 футов), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 55, Мудрость 10.

Виды Сатиров

Калибан

Классификация: Народ

Описание: Также известные как Темные Сатиры, эти существа выглядят как и обычные сатиры, только с более неприятными чертами лица.

В отличие от своих в сущности не злых сородичей, калибаны настоящие дьяволы во плоти, упивающиеся злодеяниями и разбоями.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +4 / +10

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 16), Быстрота молнии, Дистанционное оружие (праща, дротик и т.д), Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 65, Мудрость 10



Жестокий калибан



Пьяные полу-сатиры, как обычно валяющие дурака

Полу-сатир

Полу-сатиры бесплодное (но очень крепкое и сильное) потомство от сатиров и человеческих женщин. Они напоминают безрогих сатиров, однако им не достает исключительной быстроты и проворства отцов. Имеют те же характеристики, что и силены (см. ниже).

Фавн

Классификация: Народ (Сатир)

Описание: дети Сатиров

Размер: Маленький

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: нет*

Повреждения: нет*

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +4 / +10

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Быстрота молнии, Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Убийство фавна не приносит Славы.

* Фавны никогда не сражаются и всегда пытаются скрыться от неприятностей, если чувствуют угрозу.



Силен-джаз!

Силены

Классификация: Народ (Сатир)

Описание: Силены - пожилые сатиры, имеющие уже большой живот, лучше всяких слов рассказывающий о том, что их жизнь прошла не зря.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: 0

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 13

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 25, Мудрость 10



Юнный фавн



Представитель народа людей-скорпионов

Люди-Скорпионы

Классификация: Чудовище

Описание: Эти чудовищные полугуманоиды имеют такое же отношение к скорпионам, что и кентавры к лошадям.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 17

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15 (19 со шлемом и щитом)

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +2 / +6

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Быстрота молнии, Яд (жало, смерть в течении 1d6 раундов), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Стенолазание.

Награда: Слава 65 (75 со шлемом и щитом).

Морской Ужас

Классификация: Чудовище

Описание: Гигантский кальмар

Размер: Гигантский

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: нет*

Повреждения: см. нет*

Коэффициент Защиты: 17

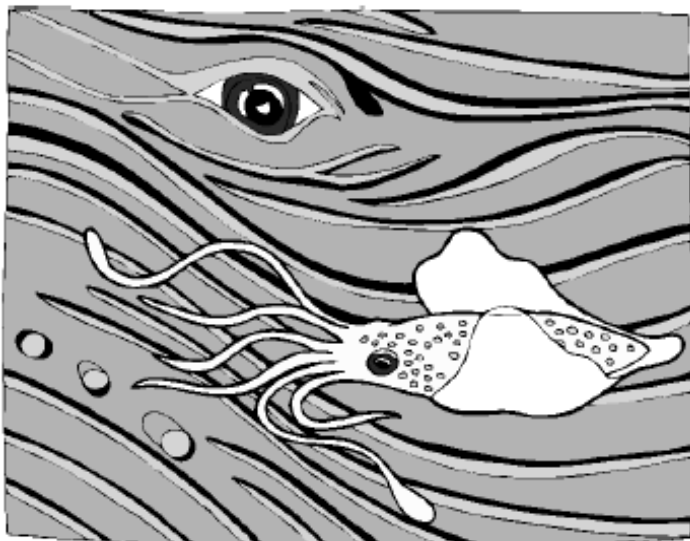
Общее количество Хитов: 50

Обнаружение/Уклонение: 0

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Водный, Запутать (щупальца *, 30 футов, Сила = 24), Дополнительные Руки (щупальца *), Аура страха, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 900, Мудрость 20.



Вы можете найти на этой картинке Морской ужас?

* Единственный способ нападения для морского ужаса - запутывание жертвы. Жертве дается шанс вырваться согласно обычным правилам, в противном случае, она начнет тонуть (см. Руководство Игрока, IV главу).

** Так как морской ужас имеет множество щупалец, то в один раунд он может атаковать до 8 жертв среднего размера.

Морская Лошадь

Классификация: Животное

Описание: Также известные как гиппокампы, они служат подводными ездовыми животными (естественно если их приручить).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (240 футов используя „Подводные крылья“)

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +4

Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Водный, Атака с разбега (Инициатива 15, Ближний бой +5), Круиз, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Убийство гиппокампа, то же, что и убийство обычной лошади (см. Лошадь)



Морской лев

Морской Лев

Классификация: Чудовище

Описание: Название достаточно точно объясняет суть вещей.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 / +8

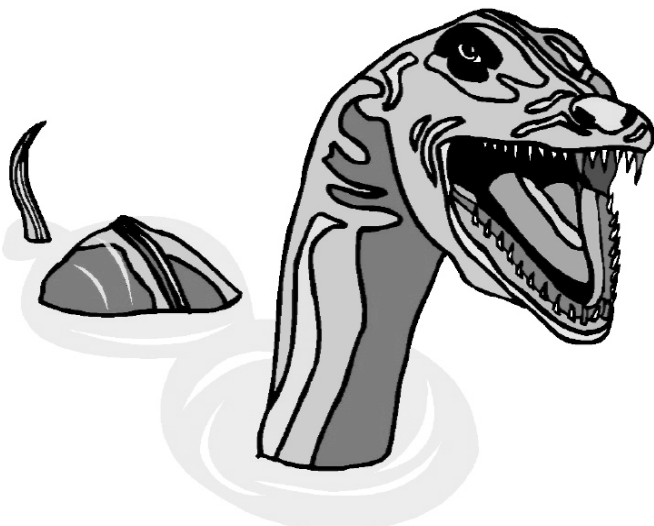
Сопrotивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбега (Инициатива 21, Ближний бой +7), Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (16), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 160, Мудрость 10



Морская лошадь



Вот так сюрприз! Морской змей!

Морской змей

Классификация: Чудовище

Описание: Классическое морское чудовище из легенд.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (клыки и тело)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Водный, Захват (сжатие), Аура страха, Схватывание (Сила 24), Сопротивление магии, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 950, Мудрость 50.

Уникальная Способность: Морские змеи настолько велики, что легко могут потопить судно. Каждый раунд, существо может сделать выбор - нападать как обычно или применить атаку на корабль, причинив ему 1D6 пунктов повреждений. Это нападение происходит в порядке инициативы, но не требует броска на атаку.

Нападения можно избежать, если капитан судна сделает успешный бросок на Уклонение от опасности (с премией Удачи судна, если таковая есть) против числа 15.

Эта способность добавляет +20 к Оценке Угрозы существа (и +100 к итоговой премии Славы).

Селениты

Классификация: Народ

Описание: Надменные серебряно-кожие гуманоиды с Луны, предки которых были сосланы на Землю после гражданской войны на родине.

Селениты живут в глубоких подземных пещерах, скрытых от солнечного света, который они боятся и ненавидят. Не смотря на то, что прошло много лет, они всё ещё преисполнены решимости вернуться на Луну и свергнуть Лунную Олигархию.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткие

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +6), Сопротивление магии, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 70, Мудрость 30.



Воин селенит



Как уже говорилось, это отвратительнейшее существо

Люди-Змеи

Классификация: Народ

Описание: Древние злые существа когда-то правившие миром; они напоминают змееголовых гуманоидов с чешуйчатой кожей. Люди-змеи живут глубоко под землей, где они иногда вступают в союзы с дэрро. Они - заклятые враги атлантов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +10 / +8

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная Сила 17, 20 Очков силы), Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Сверхестественная выносливость.

Награда: Слава 85, Мудрость 230.

Семиглот (Seven-Mawed Thing)

Классификация: Чудовище

Описание: До ужаса отвратительное создание, что-то более мерзкое даже сложно себе представить.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +8

Повреждения: 3d6 (укус)

Коэффициент Защиты: 18

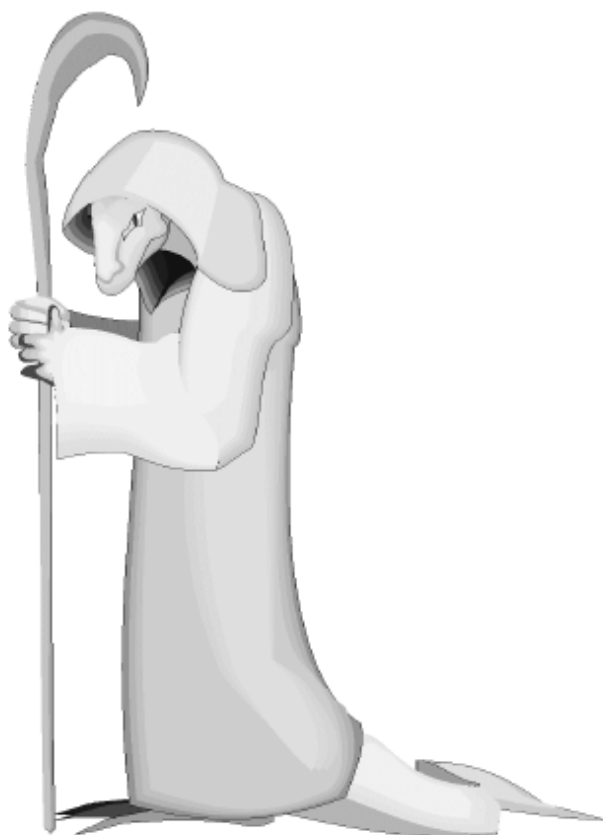
Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +6 / 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Аура страха, Не мыслящий, Многоглавие (7), Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 1350, Мудрость 100.



Злобный колдун народа змеелюдей



Даже тень можно застать врасплох!

Тень

Классификация: Дух

Описание: Иллюзорный дух темноты напоминающий человеческую тень и пьющий жизненную энергию.

Размер: Средний (двухмерный)

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Запредельная

Движение: 60 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: нет

Повреждения: См. ниже

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +8

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Камуфляж (как тень, 26), Иллюзорность, Вампиризм (контакт), Сопротивление магии, Шестое чувство, Скрытность (22), Сверх проворство, Стенолазание.

Как и всем иллюзорным существам, теням нельзя причинить повреждения обыкновенным оружием, - только магией.

Их единственное физическое нападение - вампиризм.

Награда: Слава 110, Мудрость 140.

Тихий наблюдатель

Классификация: Народ

Описание: Известные так же как просто "соглядатаи", эти существа отличаются маленьким ростом, полностью лишенной растительности кожей серого цвета и сильными способностями к камуфляжу, которыми боги "наградили" их за поистине легендарную трусость предков.

Размер: Средний

Степень агрессии: трусливый

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: никогда не будет сражаться в ближнем бою

Дистанционный бой: +3

Повреждения: специальные (см. ниже)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +10

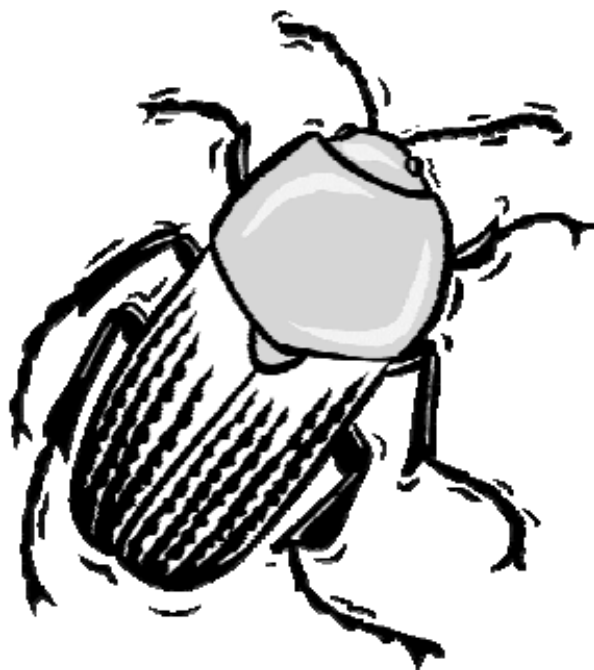
Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Камуфляж (в любой среде, 24), Дистанционное оружие (дротики, 1d3, 60 футов), Яд (Ядовитые дротики), Шестое чувство, Скрытность (20), Сверх проворство.

Награда: Слава 65, Мудрость 10.



*Вы видите меня.. вы меня не видите!
Четыре стадии секретной техники выживания*



Поющий жук. Жаль только, что песни у него какие-то.. погребальные

Серебряный Жук

Классификация: Оживляемый

Описание: Большие металлические скарабеи, при атаке на противника издающие волшебную и таинственную музыку.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +4

Повреждения: 2d6 (ноги и челюсти)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Стенолазание.

Награда: Слава 110, Мудрость 20.

Поющий келедон (Singing Keledon)

Классификация: Оживленный

Описание: Келедоны - золотые механические автоматы в форме сирен (птиц с головами женщин), обладающих восхитительным певчим (ну может самую малость искусственным) голосом.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Миротворительный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 180 футов (полет)

Инициатива: 10

Ближний бой: +1

Повреждения: 1d3 (когти)

Коэффициент Защиты: 19

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: 0 / +4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Не мыслящий, Естественная защита, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство, Чарующий голос, Полет.

Награда: Слава 12, Мудрость 40.

Обратите внимание: Чарующий голос келедонов, подобен аналогичной способности сирен (см. следующую страницу), кроме того, что они не могут использовать эту способность, чтобы привлечь жертву к себе, так как они - Не мыслящий существа.

Келедоны могут петь неопределенно долго: единственный способ остановить их - уничтожить.



Сомнительные украшения интерьера? Думайте дальше...



*Классическая птице-женщина из мифов.
Не представляю, как люди могут путать
их с русалками?*

Сирена

Классификация: Чудовище

Описание: Сирены - классические создания из легенд, напоминающие птиц с головами женщин, обладающих чарующим голосом.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 180 футов (полет)

Инициатива: 15

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d3 (когти)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 6

Обнаружение / Уклонение: +4 / +8

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Сопротивление магии, Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство, Чарующий голос (40 футов), Полет.

Награда: Слава 26, Мудрость 50.

Дополнительная информация: По каким-то загадочным причинам, сирен часто путаются с другими мифическими существами, типа Русалок (также имеющих похожую силу), Гарпий (в некоторых источниках упоминающихся как женоголовые птицы) или даже Поющих келедонов (фактически являющихся оживленными копиями настоящих сирен).

Скелет

Классификация: Оживляемый

Описание: Скелет человека, оживленный волшебством.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15 (17 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

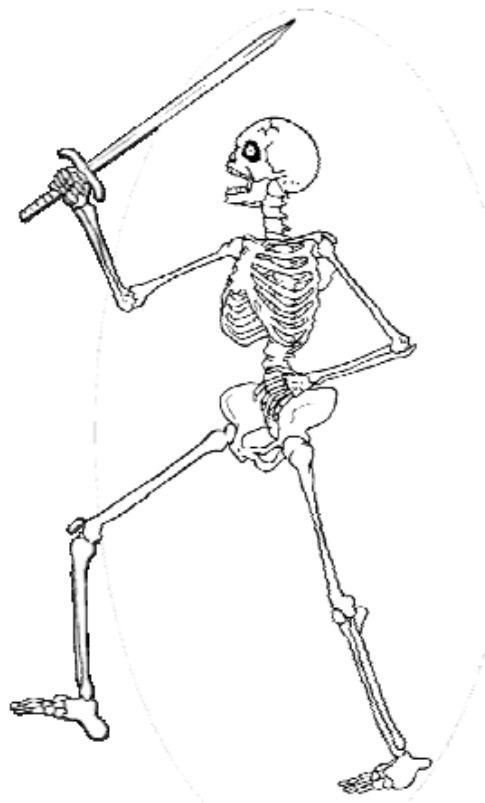
Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +4), Аура страха, Не мыслящий.

Награда: Слава 40, Мудрость 20.

Дополнительная информация: Оживление происходит разными способами и средствами, среди которых некромантия анубов или стигийской империи и описанный выше (стр.62) способ из зубов гидры.



Боевой скелет

Кекропсиды

Классификация: Чудовище

Описание: Кекропсы - очень редкие мужчины расы Ламий (стр.66).

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Захват (сжатие), Схватывание (Сила 16), Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 4, Волшебная Сила 16, 16 Очков силы), Регенерация (1 Хит в раунд), Скрытность (16), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 200, Мудрость 240

Дополнительная информация: Кекропсы составляют только 10 % от числа ламий. Хотя их внешность похожа, они очень различаются в характеристиках: мужчины - менее смертоносны в бою и к тому же не разделяют вкуса ламий к человеческой плоти. По большому счету, они вообще стараются избегать компании женщин, даже во время сезона спаривания! Дело в том, что ламии имеют дурную привычку пожирать своих сексуальных партнеров...



Кекропсид во всей своей красе



Дагонит с трезубцем, своим излюбленным оружием

Дагониты

Классификация: Народ

Описание: Злые рыбоголовые амфибии, иногда оставляющие подводное царство, чтобы нападать на суда и изолированные поселения рыбаков. Большинство из них сражается с трезубцами и имеет щит.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (плавание 60 футов)

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (трезубец)

Коэффициент Защиты: 14 (16 со щитом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Земноводный, Тведокожесть.

Награда: Слава 15 (20 со щитом).

Дополнительная информация: Как подразумевает их название, дагониты считают себя детьми древнего морского бога, побежденного однажды Посейдоном.

Не смотря на это, они продолжают поклоняться свергнутому божеству, ожидая того дня, когда Дагон сможет снова восстать из бездны, чтобы управлять подводным миром (а заодно и поверхностью).

Они - заклятые враги тритонов (и вообще всех морских существ связанных с Посейдоном).



Величественный сфинкс, придумывающий новые загадки

Сфинкс

Классификация: Чудовище

Описание: классическое чудовище из мифов.

Размер: Большой

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов (полет 480 футов)

Инициатива: 22

Ближний бой: +9

Повреждения: 2d6 (когти и зубы)

Коэффициент Защиты: 18

Общее количество Хитов: 36

Обнаружение / Уклонение: +14

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 26, Ближний бой +13), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство. Некоторые из них обладают способностью Полет.

Дополнительная информация: По какой-то загадочной причине, некоторые сфинксы (но не все) любят загадывать загадки своим жертвам перед тем как съесть их. Если ответ будет правильный, сфинкс скорее всего останется голодным, но остерегайтесь - многие из этих чудовищ очень хорошо готовятся к своим "викторинам"!

Загадки: загадки Сфинкса могут быть решены только изобретательностью игрока - но если правильный ответ будет найден, это даст персонажу 1 дополнительный пункт Интеллекта (как обычно не больше 20) а также 100 едениц Мудрости, Славы или Опыта.

Награда: Слава 480 (500, если летающий), Мудрость 40.

2007 Примечания и Замечания

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Сова Оракул: AAA! Вы подразумеваете, что они могут видеть будущее?! AAA!

Оркосы: Кроме того, что они используют Гигантских вепрей в качестве ездовых животных, я уверен, что эти существа взяты из одного малоизвестного английского романа в стиле фэнтези, который я читал пару лет назад.. как же он назывался?

Сатиры (I): Почему я не могу играть Сатира??? Вы должны создать такой класс первоажа!

Сатиры (II): Если нет женщин-сатиров, а полу-сатиры бесплодны, то откуда черт возьми они берутся?

Калибаны: Злые Сатиры зовутся Калибанами??? Мы кажется уже имели дело с «Ползучей горгоной» в Руководстве Ведущего.

Морские Лошади и Морские Львы: Морские Коты, Морские свиньи, Морские Медведи, Морские Крысы ...

Морские Существа вообще:

я боюсь, что все они практически полностью бесполезны в виду отсутствия детальных правил для подводного боя.

Вот - мои собственные домашние правила, они очень простые и легко запоминаются:

Морские существа могут быть сгруппированы в пять Классов Навигации, которые для простоты, называют В, С, D, E и W.

В пределах каждого Класа Навигации, есть несколько категорий и бла бла бла бла бла (...)

Семиглот: я предполагаю, что это существо было 'создано' тем же самым (очевидно сверхобразным) человеком, который дал нам Двухголового Гиганта и Трехглавого Стервятника ... Вот это творческий потенциал!

Тихий наблюдатель: Камуфляж 24 (!!!) в ЛЮБОЙ окружающей среде? - а не перебор ли это? Я имею в виду, как мы будем их убивать, если их даже не видно? Мм?

Кекропсиды: Минуту! Происхождение этих существ не имеет абсолютно ничего общего с реальным мифом о Кекропсе! Я что один это заметил? Или это больше никому не надо?

Дагониты: Всего лишь рыбо-люди с причудливым названием.

Сфинкс: Почему вы не издаете мою таблицу случайных загадок для сфинкса, которую я послал вам ещё несколько месяцев назад?



Охотник несущий на плече 60 едениц опыта

Олень

Обычный Олень

Классификация: Животное

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 13

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +4 / +2

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +5), Галоп, Обостренные чувства, Сверх проворство.

Награда: Слава 30.



Обыкновенный олень

Волшебный Олень

Классификация: Чудовище

Описание: Волшебные олени часто имеют редкий или необычный цвет, например белый, красный или золотой.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (рога и копыта)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +10

Сопrotивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +7), Галоп, Неуязвимость, Быстрота молнии, Сопrotивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 220, Мудрость 50



Волшебный олень

Стихиос (Stichios)

Классификация: Дух

Описание: Стихиосы - деревья в которые вселился дух-вампир. Они не могут двигаться, но всё равно способны навредить всякому, кто окажется поблизости.

Обладая даром магии разума, они привлекают незадачливых путников, а затем погружая в сон, выпивают их жизненную энергию.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Потусторонняя

Движение: Нет

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6

Коэффициент Защиты: 22

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: +2 / нет

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Неуязвимость, Вампиризм (касание), Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 3, Волшебная Сила 15, 12 Очков силы), Сверхестественная выносливость, Чарующий голос.

Награда: Слава 220, Мудрость 560

Дополнительная информация: Чарующий голос стихиоса, имеет форму тихого и убаюкивающего шепота, напоминающего шум ветра в кронах деревьев.



Кровожадный (буквально) стирг



Стихиос, ждущий очередную жертву

Стирг

Классификация: Чудовище

Описание: Комар размером с птицу.

Размер: Крошечный

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов (полет)

Инициатива: 15

Ближний бой: +2

Повреждения: 1 + 1d6 Вампиризм (жало)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 2

Обнаружение/Уклонение: 0 / +6

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Вампиризм (укус, 1d6), Быстрота молнии, Полет.

Награда: Слава 5, Мудрость 20.



Кому нужно изящество и грация, если вы имеете премию к ближнему бою +10 и неуязвимость?

Каменный Титан

Классификация: Оживляемый

Описание: Это не настоящие титаны, а огромные каменные големы оживленные волшебством.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (каменные руки)

Коэффициент Защиты: 21

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +10), Неуязвимость, Аура страха, Не мыслящий, Сверхъестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 170, Мудрость 30.

Адский пес (Stygian Hound)

Классификация: Оживляемый

Описание: Огромные скелетоподобные псы, которых "разводят" некроманты Стигийской империи.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Средний

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 18

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +6), Аура страха, Галоп, Быстрота молнии, Не мыслящий, Обостренные чувства.

Награда: Слава 65, Мудрость 20.



Адские псы отощавшие до крайности



Берегитесь гнева стигийского лорда!

Стигийский лорд

Классификация: Народ

Описание: Некроманты скрытой империи Стигия (к югу от Мидии), продлившие свою жизнь, через силу своей темной магии.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +6

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 16 (20 со шлемом и доспехом)

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +10 / +8

Соппротивление магии: +8

Специальные Способности: Аура страха, Вампиризм (касание), Соппротивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная Сила 17, 20 Очков силы), Шестое чувство, Сверхестественная выносливость. Обратите внимание: Стигийский лорд всегда сопровождается 2d6 Скелетами и 1d3 адовыми псами.

Награда: Слава 120 (+10 если одет шлем и доспех), Мудрость 270.

Стигийская Змея

Классификация: Чудовище

Описание: Необычно умная и обладающая сопротивляемостью к магии гигантская змея.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (клыки и хвост)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 30

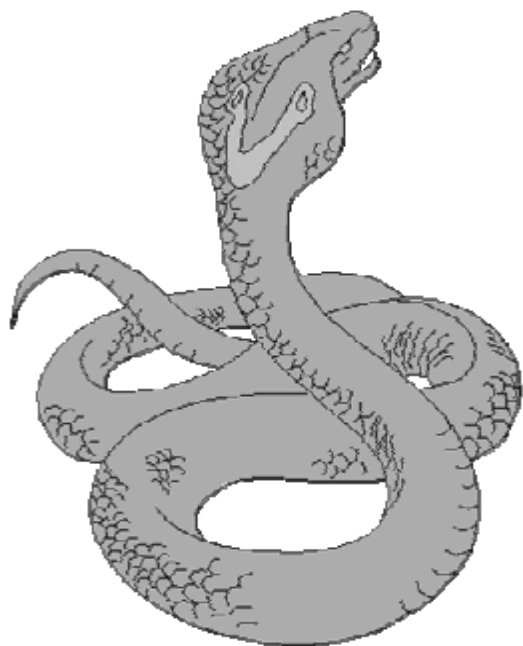
Обнаружение / Уклонение: +8 / +6

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Схватывание (Сила = 20), Захват (сжатие), Сопротивление магии, Яд (укус, смерть в течении 1d6 раунда), Регенерация (2 Хита в раунд), Шестое чувство, Скрытность (14), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть, Стенолазание.

Награда: Слава 440, Мудрость 50

Дополнительная информация: Стигийские змеи разводятся в Стигийской Империи, священниками тайного (но чрезвычайно злобного) бога змей Сетос. Они используются как охранники храмов этого божества.



Стигийская змея



Осторожный представитель болотного народа

Болотный народ

Классификация: Народ

Описание: Также называемые ньютлингами, эти миролюбивые гуманоидные амфибии с лягушачьими глазами и чешуйчатой кожей, живут в маленьких поселениях на болотах. Они - заклятые враги людей-ящеров и троглодитов, которые иногда совершают набеги на их деревни, так как мясо ньютлингов и их яйца, считаются у них особенным деликатесом. Болотный народ не враждебен к людям, однако за прошлые столетия, они начали их опасаться.

Размер: Средний

Степень агрессии : Миротворный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +1

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (кинжал или копье)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение/Уклонение: +2 / +4

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Земноводный, Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Скрытность (16), Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 30.



Сильванский лучник на тропе войны

Болотный ужас

Классификация: Чудовище

Описание: Также известное как болотник, это чудовище неопределенной гуманоидной формы, будто бы состоящее из живой грязи.

Они часто по ночам посещают болота, питаются жизненной энергией тех, кому не повезет столкнуться с ними...

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (плавание 60 футов)

Инициатива: 11

Ближний бой: нет *

Повреждения: специальные *

Коэффициент Защиты: 20

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Земноводный, Схватывание (Сила 16), Неуязвимость, Вампиризм (касание), Не мыслящий, Скрытность (12), Сверхестественная выносливость.

* Вампиризм - их единственный способ причинить повреждения своим противникам.

Награда: Слава 140, Мудрость 50.

Силван

Классификация: Народ

Описание: Гуманоиды небольшого роста (5 футов) с магическими особенностями; они живут в маленьких деревнях, скрытых в самых глубоких лесах и дружат с дриадами, сатирами и большинством животных лесной местности.

Силваны носят волшебные зеленые одежды, что делает их обнаружение в лесу очень трудным делом.

Их продолжительность жизни по крайней мере в 4 раза превышает жизнь человека (300 лет и больше) и кажется, они совершенно не стареют с тех пор как достигают юности.

Все силваны поклоняются Артемиде, богине охоты, леса и луны.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +1

Дистанционный бой: +4

Повреждения: 1d6 (кинжал или копье)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +10 / +12

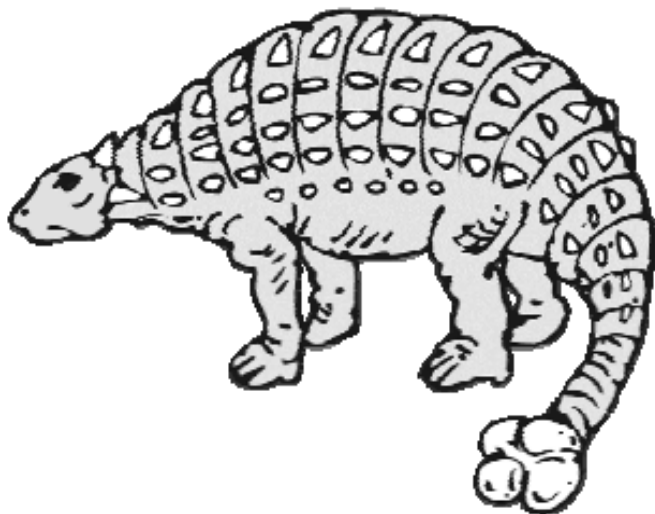
Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Камуфляж (24, в лесу), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (лук, 300 футов), Регенерация (1 Хит в раунд), Обостренные чувства, Скрытность (20), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 90, Мудрость 40.



Болотный ужас!



*Приближаться к тараску сзади, -
не самый умный поступок*

Тараск

Классификация: Чудовище

Описание: ужасное чудовище внешне напоминающее анкилозавра.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (укус)

Коэффициент Защиты: 23

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 22, Ближний бой +16), Сокрушительный удар хвостом (см. ниже), Аура страха, Неуязвимость, Регенерация (3 Хита в раунд), Сверхъестественная выносливость.

Награда: Слава 1000, Мудрость 40.

Обратите внимание: Сокрушительный удар хвостом тараска, проходит по принципу *Сокрушительного броска*, за исключением того, что проводится в течении фазы ближнего боя и может использоваться только как оружие ближнего боя.

Тельфин (Telchine)

Классификация: Чудовище

Описание: Эти игривые, но вредные существа обитающие в морях, рядом с населенными островами и часто вызывающие различные бедствия, благодаря способностям управления погодой. Внешне напоминают гибридных существ с головами собак и плавниками дельфинов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миротворный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 60 футов

Инициатива: 13 (15 в воде)

Ближний бой: нет *

Повреждения: нет *

Коэффициент Защиты: 14 (16 в воде)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +6 (+8 Уклонение в воде)

Сопротивление магии: +8

** Тельфины не способны сражаться, т.к. у них даже нет рук.*

Уникальная способность: Тельфины могут использовать заклинания как элементалист с воздухом (и только) в качестве первичного элемента. Мастерство 5, Волшебная Сила 17 и 20 Очков силы. Эта способность добавляет +80 к Славе и +200 к Мудрости.

Дополнительная информация: Тельфины были когда-то сильными элементаристами, чья гордость возмущала Богов, в наказание обративших их в текущую форму.

Они так или иначе сохранили интеллект, но его хватает лишь на то, чтоб создавать простейшие заклинания.

Награда: Слава 150, Мудрость 220.



Что Вы уставились? Думаете, я выгляжу забавно? Посмотрим как вы посмеетесь, когда я буду топить ваше судно!



Разъяренный тетракс

Тетракс

Классификация: Чудовище

Описание: Четырехрукие, подобные обезьянам чудовища с прочной как хитиновый панцирь серой кожей, тетраксы населяют заброшенные руины расположенные в глубоких джунглях Харибдии. Они чрезвычайно опасные хищники и очень не равнодушны ко вкусу человеческого мяса.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (руки)

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: 0 / +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой +7), Захват (медвежий "объятия"), Дополнительные Руки (2), Схватывание (Сила 20), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 160, Мудрость 10.

Обратите внимание: Тетраксы настолько сильны, что их кулаки причиняют такие же повреждения как оружие.

Их четыре руки, также дают им различные преимущества в бою (см. ниже).

Новая Специальная Способность: Дополнительные Руки

Каждая пара дополнительных рук дает существу дополнительную ближнюю атаку в раунд. Таким образом, существо с четырьмя руками будет иметь возможность атаковать в два раза чаще, чем существа аналогичного размера.

Нападения могут быть сделаны против разных противников или против одного и того же. Каждая дополнительная пара рук, также добавляет +4 к Силе Схватывания существа и позволять одновременно удерживать противника и атаковать.

Существа с этой специальной способностью добавляют по 10 к Оценке Угрозы за каждую дополнительную пару рук.



Колоссальный титанианин (см. следующую страницу)



Человек-тигр перед схваткой на арене

Люди-тигры (Tigerman Kathai)

Классификация: Чудовище

Описание: Подобные тиграм гуманоиды из далеких восточных джунглей Солнечных земель; высокие (7 футов это средний рост) и мощно сложенные, они в добавок хитры и жестоки. Их особенно ценят как отборных гладиаторов в кровавых развлечениях декадентной аристократии Иштара и Кандарии. Их излюбленное развлечение - охота на человека, что является для них своеобразным видом спорта.

Размер: Средний

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Естественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 21

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d6 (когти, клыки или оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 20

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 23, Ближний бой +9), Схватывание (Сила = 20), Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Сверхпроворство.

Награда: Слава 180, Мудрость 10.

Титаниане

Классификация: Народ

Описание: Большие (рост 10 футов) гуманоиды, считающие себя потомками истинных титанов. Обладают сверхчеловеческой силой, силой духа и долгожительством (примерно 300 лет). Титаниане живут в крепостях, скрытых в горах и на затеряных островах, вдали от цивилизации. Они ненавидят человечество, но боятся Олимпийских богов.

Размер: Большой

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 13

Ближний бой: +6

Дистанционный бой: +3

Повреждения: 2d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15 (17 со щитом)

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение/Уклонение: +6 / +4

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 17, Ближний бой +10) Схватывание (Сила = 20), Сопротивление магии, Дистанционное оружие (дротик, 200 футов), Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 150, Мудрость 40. (со щитом +5 Славы).



Известная на весь мир колоссальная статуя

Колоссальная Статуя

Классификация: Оживляемый

Описание: Гигантская металлическая статуя.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Потусторонняя

Движение: 120 футов

Инициатива: 15

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (руки или оружие)

Коэффициент Защиты: 24

Общее количество Хитов: 60

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 21, Ближний бой +16), Захват (после Схватывания), Сокрушительный бросок (валуны), Схватывание (Сила = 24), Неуязвимость, Аура страха, Не мыслящий, Сверхестественная выносливость, Растоптать.

Награда: Слава 620, Мудрость 40.

Голова трагика

Классификация: Оживляемый

Описание: огромная (10 футов) летающая голова сделанная из камня с лицом подобным маске трагика. Голова говорит глубоким, претенциозным голосом на неизвестном языке.

Размер: Большой

Степень агрессии: Нет

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Запредельная

Движение: 90 футов (парит в 10 футах над землей)

Инициатива: 15

Ближний бой: нет (см. ниже)

Повреждения: нет (см. ниже)

Коэффициент Защиты: 25

Общее количество Хитов: 18

Обнаружение / Уклонение: +10 / +8

Сопротивление магии: +10

Специальные Способности: Аура страха, Неуязвимость, Сопротивление магии, Не мыслящий, Окаменение (60 футов), Шестое Чувство, Сверхестественная выносливость.

Награда: Слава 270, Мудрость 110.



*СЛЕТРОМ, ЗЕЛБМЕРТ!!!
Говорит летающая голова трагика*

Трагосы

Классификация: Народ

Описание: Козлоголовые гуманоиды, живущие набегами, грабежом и разбоем; по слухам, первые трагосы были потомством безумного сатира и козла.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +2

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 13 (17 со щитом и доспехом)

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4) Дистанционное оружие (дротик, 120 футов).

Награда: Слава 30 (+5 за щит или доспех).

Дополнительная информация: Некоторые трагосы искажены Хаосом, что привело у них к появлению таких способностей как Сверх проворство, Тведокожесть, Быстрота молнии или даже Двуглавие.



Эль чупакабр... ой, то есть трагостомос конечно же...



Разбойник трагос

Трагостомос

Классификация: Чудовище

Описание: Это пьющее кровь коз существо, заклятый враг трагосов и сатиров.

С виду напоминает сутулое четвероногое животное с покрытой бородавками зеленой кожей и пылающими красными глазами.

Размер: Маленький

Степень агрессии : Смертельно опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 21

Ближний бой: +7

Повреждения: 1d3 (укус) + вампиризм

Коэффициент Защиты: 17

Общее количество Хитов: 10

Обнаружение/Уклонение: +12

Сопротивление магии: +6

Специальные Способности: Галоп, Вампиризм (укус), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство, Стенолазание.

Награда: Слава 46, Мудрость 60.



Осторожный триклоп

Трехглавый Стервятник

Классификация: Чудовище

Описание: Отлично, название всё объясняет: большой стервятник с тремя головами. А вы чего ожидали? Ну ладно, вот дополнительные сведения: видимо их создал какой-то сумасшедший волшебник в незапамятные времена.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 360 футов полетов

Инициатива: 14

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (клюв и когти)

Коэффициент Защиты: 13

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение / Уклонение: +6 / +2

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 16, Ближний бой +6), Соппротивление магии, Многоглавие (три), Обостренные чувства, Сверхъестественная выносливость, Полет.

Награда: Слава 150, Мудрость 50.

Триклоп

Классификация: Народ

Описание: Примитивные, мускулистые гуманоиды с тремя глазами, длинными волосами и серо-синей кожей. Триклопы живут в глубоких подземных пещерах и ненавидят дэрро, людей-ящеров и троглодитов.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: 0

Соппротивление магии: +6

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Соппротивление магии, Дистанционное оружие (дротик, 120 футов), Скрытность (12), Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 50, Мудрость 30.

Дополнительная информация: Эти странные существа появились тысячелетия назад от женщин вымершего ныне племени пещерных людей и меньших циклопов.

Это смешанное наследие и есть причина появления третьего глаза триклопа, а также Тведокожести, Соппротивления магии и Сверхъестественной выносливости.



Трехглавый стервятник: модель очень популярная в этом сезоне

Тритоны

Классификация: Народ

Описание: классические мужчины-русалки; они более сильны и воинственны, чем женщины.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 18

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (трезубец)

Коэффициент Защиты: 17 (19 со щитом)

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +2 / +8

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Водный, Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой +5), Быстрота молнии, Сверхъестественная выносливость, Тведокожесть, Сверх проворство.

Награда: Слава 60, Мудрость 10.



Могучий лидер тритонов



Очень серьезно настроенный троглодит

Троглодит

Классификация: Народ

Описание: Плотоядные рептилии-гуманоиды, живущие в глубоких пещерах под землей. Они - довольно медленно соображают, поскольку являются хладнокровными.

Троглодиты жестокие враги болотного народа и диких людей; часто они работают на людей-ящеров, их более ловких и быстрых "двоюродных" братьев.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: 0

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +6 / +8 с двуручной булавой), Сопротивление магии, Скрытность (12), Тведокожесть.

Награда: Слава 40, Мудрость 20.



Троллиты чертовски обаятельны, не правда ли?

Троллиты

Классификация: Чудовище

Описание: Огромные, сине-кожие гуманоиды известные своей огромной силой, чудовищной глупостью и дьявольской выносливостью. Они живут в глубоких пещерах в северных горах Гипербореи. Местные варвары называют их просто троллями.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: +6 (+8 с двуручной булавой)

Повреждения: 2d6

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +4

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +10 или +12 с двуручным оружием), Захват (после Схватывания), Схватывание (Сила 20), Сопротивление магии, Регенерация (2 Хита в раунд), Сверхестественная выносливость, Тведокожесть.

Награда: Слава 280, Мудрость 40.

Тайна летающей головы

Голова трагика, - кто она? Оживленный кусок камня? Механическое творение безумного инженера? Транспортное средство с от другой планеты, времени или измерения? Непознаваемая шутка исчезнувшей расы шутников?

Теории было много..., но истинная природа Головы остается тайной и по сей день.

Однако тайна-тайной, а откуда всё-таки взялась многострадальная голова в игре?

Большинство игроков полагало, что идея была просто заимствованный из фильма „Zardoz“, но это невозможно в принципе, так как эта картина увидела свет в 1974, то есть через год, после триумфального пришествия Головы!

Этот факт, можно считать неопровержимым доказательством того, что LGS первой разработала и начала внедрять концепцию существа, существующего фактически вне времени.

И это за 25 лет до Матрицы...

Тиранозавр

Классификация: Чудовище

Описание: Огромный плотоядный динозавр.

Размер: Гигантский

Степень агрессии: Смертельно опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 120 футов

Инициатива: 16

Ближний бой: +10

Повреждения: 3d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 50

Обнаружение / Уклонение: +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Аура страха, Тведокожесть.

Награда: Слава 500, Мудрость 10.



Тиранозавр (масштаб сильно уменьшен)



Загадочный убасти

Убасти

Классификация: Народ

Описание: Люди-коты Пустыни Царей; когда-то гордые и цивилизованные, убасти растеряли большую часть их древней Славы и стали кровожадным и дикими; они столь же жестоки, сколь и игривы..

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткая

Мистика: Нормальная

Движение: 80 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (когти или меч)

Коэффициент Защиты: 14

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Быстрота молнии, Обостренные чувства, Скрытность (18), Сверх проворство.

Награда: Слава 50.

Аристократия убасти

Классификация: Народ

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 80 футов

Инициатива: 20

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (когти или меч)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +10

Сопrotивление магии: +6

Специальные Способности: Быстрота молнии, Сопrotивление магии, Обостренные чувства, Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 75, Мудрость 30.

Убасти королевской крови

Классификация: Народ

Описание: Деспотические лидеры расы убасти; они сильнее, чем большая часть их сородичей, к тому же сохранили часть волшебных знаний предков.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Прозорливость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 80 футов

Инициатива: 21

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (когти или меч)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 16

Обнаружение/Уклонение: +10 / +12

Сопrotивление магии: +8

Специальные Способности: Быстрота молнии, Сопrotивление магии, Магия разума (Психо-дар 5, Волшебная Сила 17, 20 Очков силы, Обостренные чувства, Скрытность (20), Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.

Награда: Слава 110, Мудрость 230



Миролюбивый и благородный единорог

Единорог

Классический Единорог

Классификация: Животное

Описание: Единороги - скрытные существа, которые могут показаться и быть прирученными, только девами. Большинство единорогов имеет белую шкуру, но существуют и исключения.

Размер: Средний

Степень агрессии: Миролюбивый

Внимательность : Чуткий

Мистика: Потусторонняя

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 18

Ближний бой: +1

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение / Уклонение: +12

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Галоп, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхестественная выносливость, Сверх проворство.

Уникальная Способность: Единорог может излечить любое раненое существо, если прикоснется к ране своим рогом. Индивидуум немедленно возвращает все потерянные хиты.

Награда: Любой, кто убивает единорога, не получает ни Славы ни Мудрости и получает проклятие в виде постоянной потери 1d6 пунктов Удачи.

Летающий Единорог

Классификация: Животное

Описание: Легенды говорят, что эти существа есть гибрид единорога и пегаса. Кроме очевидных физических особенностей (правильно - крыльев), эта редкая порода имеет ещё и более резкий нрав, чем классический единорог.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 80 футов (бег или полет 320 футов)

Инициатива: 19

Ближний бой: +3

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +12 / +14

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с налету (Инициатива 21, Ближний бой +5), Галоп, Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные Чувства, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство, Полет.

Уникальная Способность: Летающий единорог может излечить любое раненое существо, если прикоснется к ране своим рогом. Индивидуум немедленно возвращает все потерянные хиты.

Награда: Любой, кто убивает единорога, не получает ни Славы ни Мудрости и получает проклятие в виде постоянной потери 1d6 пунктов Удачи.



Не менее благородный, но куда более норовистый летающий единорог

Малакорн

Классификация: Чудовище

Описание: проклятый и злой по природе Единорог, один вид которого внушает ужас. Рог малакорна не исцеляет, а напротив обладает свойством вытягивать жизненную энергию...

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткость

Мистика: Потусторонняя

Движение: 80 футов (бегом 320 футов)

Инициатива: 20

Ближний бой: +5

Повреждения: 1d6 (копыта)

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 16

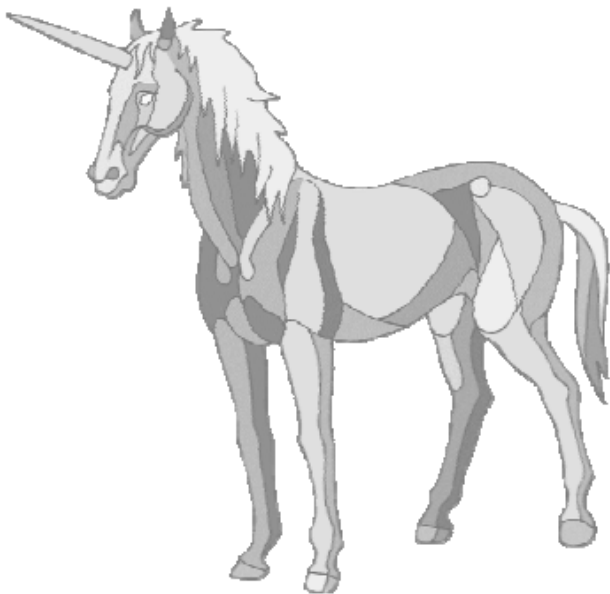
Обнаружение / Уклонение: +12

Сопротивление магии: +8

Специальные Способности: Атака с разбега (Инициатива 22, Ближний бой +7), Галоп, вампиризм (касание рогом), Быстрота молнии, Сопротивление магии, Обостренные чувства, Шестое чувство, Скрытность (18), Сверхъестественная выносливость, Растоптать, Сверх проворство.

Награда: Слава 230, Мудрость 60.

Дополнительная информация: Когда-то малакорны были единорогами, но подверглись воздействию некромантии, по всей видимости в ходе экспериментов стигийских лордов.



Берегитесь рога малакорна



*Позорная смерть благородного героя от...
мм.. побегов винограда*

Танталова лоза

Классификация: Оживленный

Описание: Волшебные обладающие способностью к вампиризму виноградные лозы.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 14

Ближний бой: См. ниже

Повреждения: См. ниже

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение/Уклонение: +4

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Запутать (ветви, Сила 16, 10 футов), Вампиризм (контакт), Не мыслящий, Регенерация (1 Хит в раунд), Шестое чувство, Скрытность (14), Сверх проворство.

Виноградная лоза не причиняет никаких повреждений кроме вампиризма и всегда пытается в начале запутать свою жертву, обвивая её своими побегами.

Дополнительная информация: Эти растения видимо оживлялись в древние времена, неизвестным божеством или очень сильным духом природы для охраны священных рощ и других подобных мест, но вскоре были предоставлены собственной судьбе.

Награда: Слава 90, Мудрость 50.

Дикие люди

Классификация: Народ

Описание: Примитивные люди. Дикие люди жестокие враги Людоедов, Леонидов, Людей-обезьян, Троглодитов и большинства других, живущих в пещерах людей или звероловцев.

Единственные с кем они имеют более менее нейтральные отношения - люди-медведи.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 11

Ближний бой: +2

Дистанционный бой: +1

Повреждения: 1d6 (оружие)

Коэффициент Защиты: 12

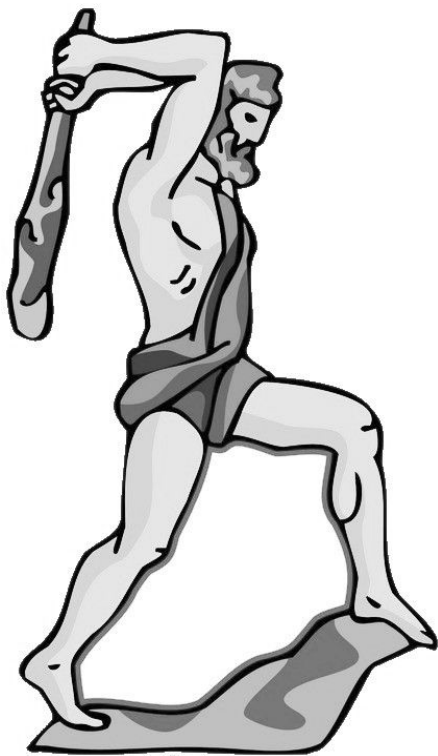
Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: 0

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой +4), Дистанционное оружие (копья, 120 футов), Скрытность (12).

Награда: Слава 25.



Дикие, просто дикие люди!

Волк

Обычный Волк

Классификация: Животное

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: +6 / +2

Соппротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 14, Ближний бой +4), Галоп, Обостренные чувства, Скрытность (14).

Награда: Слава 30.

Двуглавый Волк

Классификация: Чудовище

Описание: Двухголовые волки, скорее всего являются гибридом обычного волка и цербера. В мире Мифика, целые стаи этих существ населяют некоторые части гор Ханатари, а некоторые из них, даже используются в качестве домашних животных у некоторых рас чудовищ.

Размер: Средний

Степень агрессии : Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 12

Ближний бой: +2

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 13

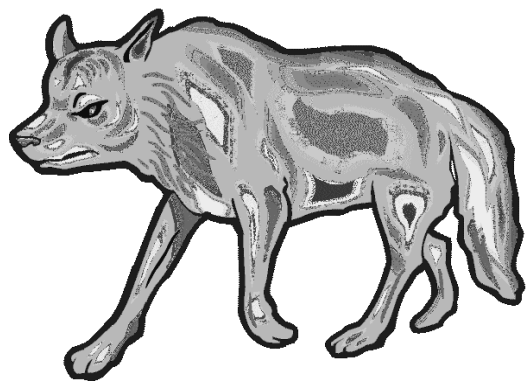
Общее количество Хитов: 8

Обнаружение/Уклонение: +7 / +2

Соппротивление магии: +2

Специальные Способности: Галоп, Многоглавие (2), Обостренные чувства, Скрытность (14).

Награда: Слава 80, Мудрость 10.



Гиперборейский волк

Гиперборейский Волк

Классификация: Животное

Описание: Также известный как Ужасные Волки, эти хищники более сильны и жестоки, чем их обычные родственники.

Размер: Средний

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Настороженный

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов (бегом 240 футов)

Инициатива: 13

Ближний бой: +4

Повреждения: 1d6 (когти и клыки)

Коэффициент Защиты: 12

Общее количество Хитов: 12

Обнаружение / Уклонение: +6 / +2

Сопротивление магии: 0

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 15, Ближний бой +6), Галоп, Обостренные чувства, Скрытность (14).

Награда: Слава 40.



Двуглавый волк на распутье



Оживающий деревянный титан

Деревянный Титан

Классификация: Оживляемое

Описание: Огромное дерево, оживляемое волшебством.

Размер: Большой

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Нормальная

Мистика: Сверхъестественная

Движение: 90 футов

Инициатива: 12

Ближний бой: +6

Повреждения: 2d6 (ветви)

Коэффициент Защиты: 15

Общее количество Хитов: 30

Обнаружение / Уклонение: 0

Сопротивление магии: +2

Специальные Способности: Атака с разбегу (Инициатива 18, Ближний бой +10), Захват, Схватывание (Сила 24), Не мыслящий, Регенерация (2 Хита в раунд), Сверхъестественная выносливость, Тведокость.

Дополнительная информация: Большинство Деревянных Титанов является временными созданиями Дриад (через их магию природы), но некоторые существуют постоянно.

Древние рассказы называют этих существ Смотрителями Леса или в более поэтической манере, Недремлющими стражами.

Награда: Слава 170, Мудрость 30.

Зорба

Классификация: Народ

Описание: раса уродливых человекообразных карликов с красными бородами и красноватой кожей. Зорбы населяют Геликоновы горы к востоку от Сибариса, охотясь на диких людей и случайных прохожих.

Размер: Маленький

Степень агрессии: Опасный

Внимательность : Чуткий

Мистика: Естественная

Движение: 60 футов

Инициатива: 19

Ближний бой: +3

Дистанционный бой: +5

Повреждения: 1d3 (копья) + Яд

Коэффициент Защиты: 16

Общее количество Хитов: 4

Обнаружение / Уклонение: +8 / +10

Сопrotивление магии: 0

Специальные Способности: Быстрота молнии, Меткая стрельба, Дистанционное оружие (маленькое копье, 60 футов), Яд (паралич; копья), Обостренные чувства, Скрытность (16), Тведокожесть, Сверхпроворство.

Дополнительная информация: Зорб приводят в восторг муки их несчастных жертв, поэтому они всегда пытаются их перед тем как съесть. Часть из них, давно порабощена сибарийской знатью, ради использования в качестве шпионов и убийц.

Награда: Слава 15.



Зорба

2007 Примечания и Замечания

Со страницы читательских писем журнала Griffin

Сильваны (I): греческие Эльфы???

Сильваны (II): Я так люблю сильванов! Вы должны разрешить сильванов, как игровой класс!

Тараск: В течение моего отпуска во Францию, мне рассказали, что одна из местных святых, поймала и подчинила своей воле тараска используя лишь пояс от платья. Где это отражено в правилах? И сразу же второй вопрос - когда будет Вы будете издавать правила для игры христианскими Священниками в M&M? Мои друзья и я стремимся привести всю Мифику к Одной Истинной Вере.

Тетракс: Четыре руки? В бою? Есть ли планы относительно такого игрового класса?

Титаниды: Титаниды это нечто! Ваш журнал должен издать класс - титанид, который бы позволил игрокам оценить все преимущества Огромного Оружия!

Трагостомос: Йети, теперь ещё и чупакабра! Что будет следующим? Маленькие зеленые человечки на летающих тарелках?

Трехглавый Стервятник: Хорошие названия уже кончились, когда вы придумали его, да?

Троллиты: Сначала Оркосы, теперь это ... Хорошо, по крайней мере, что вы назвали их Троллитами, хоть видимость создается... кстати, пожалуйста, избавьте нас от Хоббитосов.

Малакорн: Хорошо, по крайней мере, что вы ограничились лишь этим и не навешали на них не дополнительных голов, не дали оружия дыхания (2007 примечание: Через несколько выпусков после этого письма, Griffin выдал семь необычных вариантов Единорога, в числе прочих включающих и огнедышащего Пирокорна).

Триклоп: Хмм... я полагаю, что если следовать этой логике, то нормальные люди это.. биклопы?

Убасти: Почему бы не создать игровой класс убасти? Только представте какие из них получаться охотники и воры!.

Зорба: Зорба? Скажите, у вас там что, время от времени проводятся конкурсы среди разработчиков на 'самое дурацкое название для существа в греческом стиле'?